



MUSIC SEQUENCER

QY100

Bedienungsanleitung



SPECIAL MESSAGE SECTION

This product utilizes batteries or an external power supply (adapter). DO NOT connect this product to any power supply or adapter other than one described in the manual, on the name plate, or specifically recommended by Yamaha.

WARNING: Do not place this product in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! If you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.

This product should be used only with the components supplied or; a cart, rack, or stand that is recommended by Yamaha. If a cart, etc., is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:

The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for long periods of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.

IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

Some Yamaha products may have benches and / or accessory mounting fixtures that are either supplied with the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured **BEFORE** using.

Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

NOTICE:

Service charges incurred due to a lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

ENVIRONMENTAL ISSUES:

Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

Battery Notice:

This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

This product may also use "household" type batteries. Some of these may be rechargeable. Make sure that the battery being charged is a rechargeable type and that the charger is intended for the battery being charged.

When installing batteries, do not mix batteries with new, or with batteries of a different type. Batteries **MUST** be installed correctly. Mismatches or incorrect installation may result in overheating and battery case rupture.

Warning:

Do not attempt to disassemble, or incinerate any battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by the laws in your area. Note: Check with any retailer of household type batteries in your area for battery disposal information.

Disposal Notice:

Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc. If your dealer is unable to assist you, please contact Yamaha directly.

NAME PLATE LOCATION:

The name plate is located on the bottom of the product. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.

Model

Serial No.

Purchase Date

PLEASE KEEP THIS MANUAL

VORSICHTSMASSNAHMEN

BITTE SORGFÄLTIG DURCHLESEN, BEVOR SIE FORTFAHREN

* Heben Sie diese Vorsichtsmaßnahmen sorgfältig auf, damit Sie später einmal nachschlagen können.



WARNUNG

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr einer schwerwiegenden Verletzung oder sogar tödlicher Unfälle, von elektrischen Schlägen, Kurzschlüssen, Beschädigungen, Feuer oder sonstigen Gefahren zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

- Versuchen Sie nicht, das Instrument zu öffnen oder Teile im Innern zu zerlegen oder sie auf irgendeine Weise zu verändern. Das Instrument enthält keine Teile, die vom Benutzer erwartet werden könnten. Wenn das Instrument nicht richtig zu funktionieren scheint, benutzen Sie es auf keinen Fall weiter und lassen Sie es von einem qualifizierten Yamaha-Kundendienstfachmann prüfen.
- Achten Sie darauf, daß das Instrument nicht durch Regen naß wird, verwenden Sie es nicht in der Nähe von Wasser oder unter feuchten oder nassen Umgebungsbedingungen und stellen Sie auch keine Behälter mit Flüssigkeiten darauf, die herausschwappen und in Öffnungen hineinfließen könnten.
- Wenn das Kabel des Adapters ausgefranst oder beschädigt ist, wenn es während der Verwendung des Instruments zu einem plötzlichen Tonausfall kommt, oder wenn es einen ungewöhnlichen Geruch oder Rauch erzeugen sollte, schalten Sie sofort den Einschalter aus, ziehen Sie den Adapterstecker aus der Netzsteckdose und lassen Sie das Instrument von einem qualifizierten Yamaha-Kundendienstfachmann prüfen.
- Ausschließlich den vorgeschriebenen Adapter (PA-3B oder einen gleichwertigen, von Yamaha empfohlenen) verwenden. Wenn Sie den falschen Adapter einsetzen, kann dies zu Schäden am Instrument oder zu Überhitzung führen.
- Ehe Sie das Instrument reinigen, ziehen Sie stets den Netzstecker aus der Netzsteckdose. Schließen Sie den Netzstecker niemals mit nassen Händen an oder ziehen Sie ihn heraus.
- Prüfen Sie den Netzstecker in regelmäßigen Abständen und entfernen Sie eventuell vorhandenen Staub oder Schmutz, der sich angesammelt haben kann.



VORSICHT

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr von Verletzungen bei Ihnen oder Dritten, sowie Beschädigungen des Instruments oder anderer Gegenstände zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

- Legen Sie das Netzadapterkabel nicht in die Nähe heißer Gegenstände wie Heizgeräte oder Radiatoren, und knicken oder beschädigen Sie das Netzkabel nicht übermäßig. Stellen Sie keine schweren Gegenstände auf dem Kabel ab, und verlegen Sie es so, daß niemand darauf treten, darüber stolpern oder Gegenstände darüber rollen kann.
- Fassen Sie den Netzstecker nur am Stecker selbst und niemals am Kabel an, wenn Sie ihn vom Instrument oder von der Steckdose abziehen.
- Schließen Sie das Instrument niemals über einen Mehrfachstecker an die Netzsteckdose an, um eine mögliche Minderung der Klangqualität und eine Überhitzung der Steckdose zu vermeiden.
- Ziehen Sie bei Nichtbenutzung des Instruments oder während eines Gewitters den Netzadapter aus der Steckdose.
- Vergewissern Sie sich stets, daß alle Batterien gemäß den Polaritätskennzeichnungen (+/-) eingelegt sind. Falsches Einlegen kann zu Überhitzung, Feuer oder Auslaufen der Batterieflüssigkeit führen.
- Wechseln Sie immer alle Batterien gleichzeitig aus. Verwenden Sie gebrauchte und neue Batterien nicht gleichzeitig. Verwenden Sie außerdem nicht gleichzeitig verschiedene Batteriearten wie Alkali- und Manganbatterien, Batterien von verschiedenen Herstellern oder verschiedene Batteriearten des gleichen Herstellers. Auch dies kann andernfalls zu Überhitzung, Feuer oder Flüssigkeitsverlust an den Batterien führen.
- Werfen Sie Batterien nicht ins Feuer.
- Versuchen Sie nicht, nicht aufladbare Batterien wieder aufzuladen.
- Wenn die Batterien leer sind oder wenn Sie das Instrument länger nicht verwenden, entfernen Sie die Batterien aus dem Instrument, um ein mögliches Auslaufen der Batterieflüssigkeit zu vermeiden.
- Bewahren Sie Batterien für Kinder unzugänglich auf.

VORSICHTSMASSNAHMEN

BITTE SORGFÄLTIG DURCHLESEN, BEVOR SIE FORTFAHREN

* Heben Sie diese Vorsichtsmaßnahmen sorgfältig auf, damit Sie später einmal nachschlagen können.



VORSICHT

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr von Verletzungen bei Ihnen oder Dritten, sowie Beschädigungen des Instruments oder anderer Gegenstände zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

- Wenn die Batterien leak sind, vermeiden Sie jede Berührung mit der ausgetretenen Flüssigkeit. Wenn die Batterieflüssigkeit mit Augen, Mund oder Haut in Kontakt kommt, bitte sofort mit Wasser auswaschen und einen Arzt aufsuchen. Batterieflüssigkeit ist korrosiv und kann Sehverlust oder chemische Verbrennungen bewirken.
- Ehe Sie das Instrument an andere elektronische Komponenten anschließen, schalten Sie die Stromversorgung aller Geräte aus. Ehe Sie die Stromversorgung für alle Komponenten an- oder ausschalten, stellen Sie bitte alle Lautstärkepegel auf die kleinste Lautstärke ein. Auch immer sicherstellen, daß die Lautstärke aller Komponenten auf den kleinsten Pegel gestellt werden und die Lautstärke dann langsam gesteigert wird, während das Instrument gespielt wird, um den gewünschten Hörpegel einzustellen.
- Setzen Sie das Instrument niemals übermäßigem Staub, Vibrationen oder extremer Kälte oder Hitze aus (etwa durch direkte Sonneneinstrahlung, die Nähe einer Heizung oder Lagerung tagsüber in einem geschlossenen Fahrzeug), um die Möglichkeit auszuschalten, daß sich das Bedienfeld verzieht oder Bauteile im Innern beschädigt werden.
- Verwenden Sie das Instrument nicht in der Nähe anderer elektrischer Produkte, etwa von Fernsehgeräten, Radios oder Lautsprechern, da es hierdurch zu Störeinstrahlungen kommen kann, die die einwandfreie Funktion der anderen Geräte beeinträchtigen können.
- Stellen Sie das Instrument nicht an einer instabilen Position ab, wo es versehentlich umstürzen könnte.
- Ehe Sie das Instrument bewegen, trennen Sie alle angeschlossenen Adapter oder sonstigen Kabelverbindungen ab.
- Verwenden Sie zur Reinigung des Instruments ein weiches, trockenes Tuch. Verwenden Sie keinesfalls Farbverdüner, Lösungsmittel, Reinigungsflüssigkeiten oder chemisch imprägnierte Wischtücher. Legen Sie ferner keine Vinyl-, Kunststoff- oder Gummigegegenstände auf das Instrument, da sich hierdurch das Bedienfeld oder die Tastatur verfärben könnten.
- Lehnen oder setzen Sie sich nicht auf das Instrument, legen Sie keine schweren Gegenstände darauf und üben Sie nicht mehr Kraft auf Tasten, Schalter oder Steckerverbinder aus als unbedingt erforderlich.

- Spielen Sie das Instrument nicht lange Zeit mit hoher oder unangenehmer Lautstärke, da es hierdurch zu permanentem Gehörverlust kommen kann. Falls Sie Gehörverlust bemerken oder ein Klingeln im Ohr feststellen, lassen Sie sich von Ihrem Arzt beraten.

■ AUSWECHSELN DER SPEICHERSCHUTZBATTERIE

- Dieses Instrument enthält eine interne Speicherschutzatterie, die nicht wieder aufgeladen werden kann und die dafür sorgt, daß die internen Daten selbst dann gespeichert werden, wenn die Stromversorgung ausgeschaltet wird. Wenn die Speicherschutzatterie ausgetauscht werden muß, erscheint die Meldung „Backup Batt.Low“ (Sicherungsbatterie leer) im Display. Wenn dies der Fall sein sollte, sichern Sie unbedingt sofort Ihre Daten und lassen Sie dann die Speicherschutzatterie durch einen qualifizierten Yamaha-Kundendienst austauschen.
- Versuchen Sie nicht, die Speicherschutzatterie selbst auszutauschen, weil dies außerordentlich gefährlich ist. Lassen Sie den Austausch der Speicherschutzatterie stets von einem qualifizierten Yamaha-Kundendienst ausführen.
- Legen Sie die Speicherschutzatterie niemals an einer Stelle ab, die von einem Kind erreichbar ist, da das Kind die Batterie versehentlich verschlucken könnte. Wenn dies trotzdem einmal geschehen sollte, setzen Sie sich sofort mit einem Arzt in Verbindung.

■ SPEICHERN VON USER-DATEN

- Sichern Sie Ihre Daten regelmäßig auf eine Speicherkarte (SmartMedia), um dem Verlust wichtiger Daten aufgrund einer Fehlfunktion oder eines Bedienungsfehlers vorzubeugen.

Yamaha ist nicht für solche Schäden verantwortlich, die durch falsche Verwendung des Instruments oder durch Veränderungen am Instrument hervorgerufen wurden, oder wenn Daten verlorengehen oder zerstört werden.

Stellen Sie stets die Stromversorgung aus, wenn das Instrument nicht verwendet wird.

Achten Sie unbedingt darauf, daß Sie bei der Entsorgung der Batterien die örtlichen Vorschriften beachten.

Inhalt

Das ist der QY100	7
Stromversorgung und Verbindungen ..	8
Stromversorgung	8
Netzbetrieb	8
Batteriebetrieb	9
Batteriewechsel	10
Einstellungen	11
Die Anschlüsse	11
Audioverbindungen	14
MIDI-Verbindungen	15
Anschließen an einen PC	16
Die Bedienelemente	19
QY100 Systemüberblick: Aufbau und Funktionsweise	29
Der Sequencer	29
Klangerzeuger	31
Effekte	32
Controller	32
Amp Simulator	32
<hr/>	
Führung	
<hr/>	
Anhören der Demo-Songs	33
Für Gitarristen:	
Außerordentliche Verstärker-simulation und Effekte	36
Anschließen von Geräten und Gain-Einstellung	36
Testen Sie die (voreingestellten) Preset Gitarrensetups	38
Anpassen der Setups über die Amp Simulator-Parameter	39
Für Sänger: Coole Stimmverarbeitung	45
Anschließen von Geräten und Gain-Einstellung	45
Testen Sie die (voreingestellten) Preset Mikrofonsetups	47
Anpassen der Setups über die Parameter für Mikrofoneffekte	48
Sofortbegleitung	53
Begriffserklärungen	53
Testen der Preset Styles	55
Fügen Sie Akkorde hinzu, und spielen Sie mit!	59
Aufnahme eigener Akkordfolgen und Patternwechsel	61

Akkordgriffe („Fingered Chords“) ..	69
Aufnahme von Tempowechseln	70
Bei Fehlern	70

Vervollständigung der Begleitung durch Hinzufügen von Details	71
Voice-Zuordnungen	71
Echtzeitaufnahme auf den Sequencertracks	73
Informationen zum Aufnahme-modus „MULTI“	80

Schrittweise Aufnahme der Begleitung	81
„Pt“ — Patternwechsel im Step-Aufnahmemodus	84
„Cd“ — Akkordwechsel im Step-Aufnahmemodus	87

Step Recording auf Sequencertracks. 91	
Erstellen eigener Begleitpatterns	98
Die Preset Phrases	98
Kombinieren von Phrasen im PATTERN-Modus	100
Aufnahmen eigener Phrasen	105
Echtzeit-Phrasenaufnahme	105
Schrittweise Phrasenaufnahme ..	111
Pattern Voice-Modus	112
Das Effect Send-Display	113
Voice-Bearbeitung	115
Play Effects	116

Referenzteil

Wiedergabesteuerung	118
Play Effects	124
Swing	126
Drum Table-Umbelegung	128
Der Song Voice-Modus	131
Das Effect Send-Display	136
Voice-Bearbeitung	138
Bearbeitung von Drums	142
Die Song-Jobs	145
00 : Undo/Redo	147
01 : Quantize	148
02 : Modify Velocity	151
03 : Modify Gate Time	153
04 : Crescendo	155
05 : Transpose	157
06 : Shift Clock	158
07 : Chord Sort	160

Inhalt

08 : Chord Separate	161	XG View.....	232
09 : Copy Event.....	162	View Filter	233
10 : Erase Event.....	164	Phrase Table (nur Pattern Edit-Modus)...	234
11 : Extract Event.....	165	Effekte und Effektbearbeitung.....	236
12 : Create Continuous	167	Aufrufen und Bearbeiten der	
13 : Thin Out	169	Effektparameter	236
14 : Time Stretch.....	170	Effektbearbeitung.....	240
15 : Create Measure	171	Utility-Funktionen	242
16 : Delete Measure	172	Aufrufen des Utility-Modus	242
17 : Copy Track	173	Systemparameter.....	244
18 : Mix Track.....	174	MIDI-Parameter	247
19 : Clear Track	175	Bulk Dump.....	250
20 : Expand Backing.....	176	Fingering Zone	252
21 : Normalize	177	Memory Card-Funktionen	254
22 : Copy Song.....	178	Informationen zu SmartMedia™*	
23 : Clear Song.....	179	Memory Cards.....	254
24 : Song Name	180	Kompatible Memory Cards.....	255
Die Pattern-Jobs.....	181	Memory Card-Speicherkapazität ..	255
00 : Undo/Redo	183	Einsetzen und Entnehmen von Mem-	
01 : Quantize	184	ory Cards	255
02 : Modify Velocity.....	187	Formatieren Sie neue Memory Cards	
03 : Modify Gate Time	189	vor der Verwendung!	256
04 : Crescendo	191	Umgang mit Memory Cards.....	256
05 : Transpose.....	193	Aktivieren des Schreibschutzes der	
06 : Shift Clock	194	Memory Card	257
07 : Chord Sort.....	196	Sicherungskopie der Daten	257
08 : Chord Separate	197	Save (Speicherfunktion).....	258
09 : Copy Event.....	198	Laden.....	262
10 : Erase Event.....	200	Mk Dir (Make Directory).....	265
11 : Extract Event.....	201	Format.....	268
12 : Create Continuous	203	Anhang.....	270
13 : Thin Out	205	Technische Daten.....	270
14 : Time Stretch.....	206	Fehlerbehebung	272
15 : Copy Phrase	207	Fehlermeldungen	274
16 : Get Phrase	208	Glossar	277
17: Put Phrase.....	209	Stichwortverzeichnis	284
18 : Copy Track	210		
19 : Mix Track.....	211		
20 : Clear Track	212		
21 : Copy Pattern	213		
22 : Clear Pattern.....	214		
23 : Style Name.....	215		
Bearbeiten von Songs			
und Patterns	216		
Aufrufen des SONG EDIT- bzw. PAT-			
TERN EDIT-Modus	216		
Navigieren in Songs			
und Patterns	219		
Bearbeiten im Change-Modus.....	220		
Bearbeiten im Insert-Modus.....	221		

Das ist der QY100

16-Track-Sequencer, 525-Voices-Klangmodul, unübertroffene automatische Begleitfunktionen und vieles mehr - alles in einem Gerät! Das QY100 ist ein vollständiges Ministudio zur Erzeugung von Begleitung und elektronischer Musik, das Sie einfach überall verwenden können — sowohl zu Hause als auch unterwegs.

Gitarristen! Hier finden Sie das praktische Begleitinstrument, auf das Sie gewartet haben! Verwenden Sie das QY100 als Ihre private „Band“, um Ihre Fähigkeiten zu maximieren und zu zeigen.

Sänger! Stellen Sie sich das QY100 als eine vollständig programmierbare, sehr vielseitige Begleit- und „Karaoke“-Anlage mit einer Vielzahl an großartigen Vokaleffekten vor.

Keyboardspieler, Komponisten und E-Musiker! Hier finden Sie alles in einem: Sequencer, Klangmodul und weiterentwickelte Begleitfunktionen! Alles was Sie zur Erzeugung auch anspruchsvollster elektronischer Musik benötigen!

Die in dieser Bedienungsanleitung dargestellten Displayanzeigen dienen nur der Veranschaulichung und können von den auf Ihrem Instrument angezeigten Displayanzeigen abweichen.

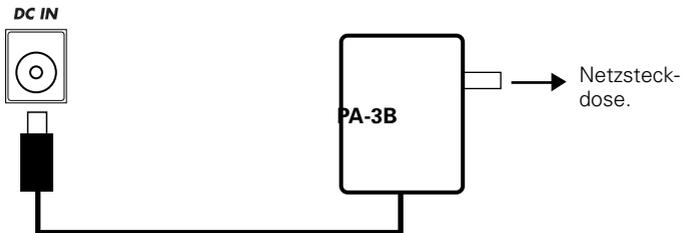
Stromversorgung und Verbindungen

Stromversorgung

Obwohl das QY100 wahlweise mit einem Netzadapter oder mit Batterien funktioniert, empfiehlt Yamaha, so oft wie möglich den Netzadapter zu verwenden. Der Netzbetrieb ist im übrigen im Vergleich zum Batteriebetrieb umweltfreundlicher und ressourcenschonender.

Netzbetrieb

Für den Netzbetrieb schließen Sie zunächst das Gleichstromkabel des Netzadapters PA-3B (beim Yamaha-Fachhändler erhältlich) an die DC IN-Buchse auf der Rückseite des QY100 und anschließend den Adapter an eine passende Wandsteckdose an.



⚠ VORSICHT

- Verwenden Sie für den Netzanschluß des QY100 ausschließlich den angegebenen oder einen bei Ihrem Yamaha-Händler erhältlichen entsprechenden Netzadapter. Der Gebrauch eines nicht geeigneten Netzadapters kann zu irreparablen Schäden am QY100 führen. Darüber hinaus setzen Sie sich der Gefahr von ernsthaften Verletzungen durch Stromschläge aus!
- Ziehen Sie bei Nichtbenutzung des Instruments oder während eines Gewitters den Netzadapter aus der Steckdose.

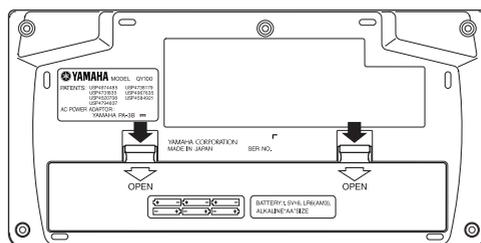
Batteriebetrieb

Legen Sie für den Batteriebetrieb sechs 1,5-V-Batterien der Größe AA (LR6) oder eines gleichwertigen Typs in das Batteriefach ein. Alkali-Batterien sind aufgrund ihrer längeren Lebensdauer vorzuziehen.

Legen Sie niemals Batterien verschiedenen Typs (z. B. Alkali- und Mangan-Batterien) oder unterschiedlicher Hersteller zusammen ein!

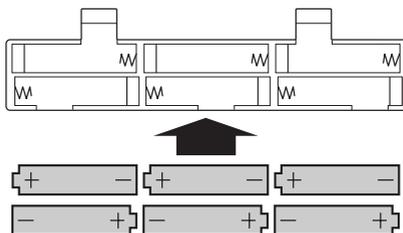
1 Öffnen des Batteriefachdeckels

Öffnen Sie den Deckel des Batteriefachs (an der Geräteunterseite), indem Sie auf den geriffelten Teil des Batteriefachdeckels drücken und den Deckel in Richtung des Pfeils schieben (siehe Abbildung).



2 Einlegen der Batterien

Legen Sie die sechs Batterien entsprechend den Polaritätsmarkierungen am Boden ein.



3 Wiederanbringen des Batteriefachdeckels

Bringen Sie den Batteriefachdeckel wieder an, und achten Sie darauf, daß er einrastet.

Batteriewechsel

Wenn die Restspannung der Batterien nicht mehr ausreicht, erscheint die folgende Meldung im Display.



Wenn die Batterien fast komplett leer sind, wird die Meldung „Power Batt.End“ (Batterien leer) angezeigt. In diesem Fall stehen die Memory Card-Funktionen nicht mehr zur Verfügung.

Wenn diese Meldung erscheint, ersetzen Sie die Batterien durch einen kompletten Satz neuer Batterien. Legen Sie NIEMALS alte und neue Batterien zusammen ein!

VORSICHT

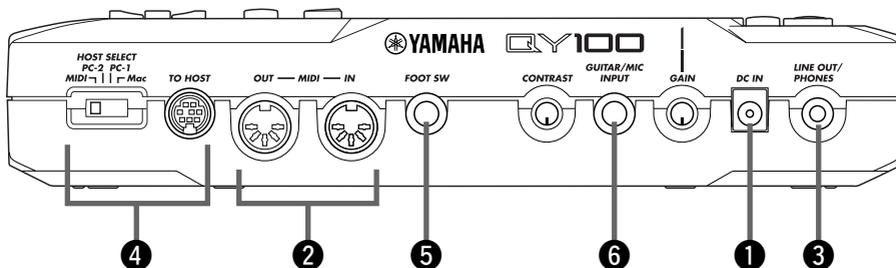
- Um möglichen Schaden durch auslaufende Batterien zu vermeiden, entfernen Sie die Batterien aus dem Instrument, wenn abzusehen ist, daß es längere Zeit nicht benutzt wird.
- Falls Batterien und Memory Card im Gerät bleiben, fließt ein geringer Reststrom durch das Instrument. Wenn die Memory Card nicht verwendet wird, entfernen Sie sie aus dem CARD-Slot.

Einstellungen

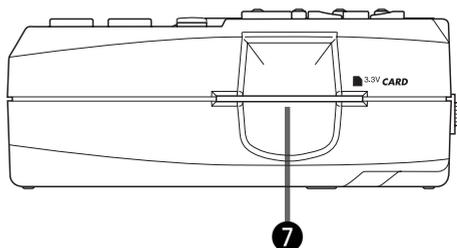
Woran Sie das QY100 und was Sie an das QY100 anschließen, hängt ausschließlich von Ihren persönlichen Anforderungen ab; es ist unmöglich, alle denkbaren Variationen an dieser Stelle aufzuführen. Es folgen einige Beispiele, die Ihnen den Einstieg erleichtern.

Die Anschlüsse

Rückseite



Rechte



1 DC IN-Buchse (→ Seite 8)

Diese Buchse wird nur verwendet, wenn Sie das QY100 nicht mit Batterien, sondern über einen als Zubehör erhältlichen Netzadapter mit Netzstrom betreiben. Schließen Sie in diesem Fall das Gleichspannungskabel des Netzadapters PA-3B an diese Buchse an.

■ HINWEIS

- Bei Verwendung der DC IN-Buchse werden die eingelegten Batterien automatisch von der Stromversorgung getrennt.

② MIDI IN- und MIDI OUT-Buchsen (→ Seiten 15, 16)

Wenn Sie zum Programmieren und Spielen des QY100 ein MIDI-Keyboard oder ein anderes MIDI-Instrument verwenden möchten, schließen Sie dieses an die MIDI IN-Buchse an (siehe „MIDI-Verbindungen“ auf Seite 15). An die MIDI OUT-Buchse können Sie einen externen Klangerzeuger anschließen, wenn Sie dessen Voices mit dem QY100 ansteuern möchten, oder ein MIDI-Datenspeichergerät (z. B. Yamaha MDF3), wenn Sie Ihre Songs und Patterns sichern möchten.

③ LINE OUT/PHONES-Buchse (→ Seite 14)

An dieser Stereo-Miniklinkenbuchse liegt das vom QY100 erzeugte Tonsignal an, das Sie an eine Stereoanlage leiten oder über Kopfhörer mit Mini-Stereostecker anhören können (siehe „Audioverbindungen“ auf Seite 14). Die Lautstärke wird mit dem VOLUME-Regler an der linken Seitenwand eingestellt.

④ TO HOST-Buchse und HOST SELECT-Schalter

(→ Seiten 15, 16)

Diese Buchse und dieser Schalter ermöglichen die Herstellung einer direkten Verbindung mit einem PC ohne zusätzliches MIDI-Interface. Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt „Anschließen an einen PC“ auf Seite 16.

⑤ FOOT SW-Buchse (→ Seite 245)

Hier kann ein als Zubehör erhältlicher FC-4- oder FC-5-Fußschalter angeschlossen werden, um ihn für eine Reihe von Schaltfunktionen einzusetzen. Die Fußschalterfunktionen werden über die auf Seite 245 beschriebenen UTILITY-Funktionen ausgewählt.

Wiedergabe von Songs und Patterns: Der Fußschalter kann zum Starten und Stoppen der Wiedergabe eines Songs oder eines Patterns verwendet werden.

Wechsel zwischen Sections: Der Fußschalter kann während der Wiedergabe eines Songs oder Patterns zur Auswahl der verschiedenen „Style-Sections“ (z. B. INTRO, MAIN A, FILL AB usw.) des QY100 verwendet werden.

Amp Simulator-Umschaltung: Der Fußschalter kann verwendet werden, um die verschiedenen Abschnitte des „Amp Simulators“ des QY100 ein- oder auszuschalten. Der Fußschalter kann auch eingesetzt werden, um den Preamp-Bereich (Delay bei Auswahl eines Mikrofonsetups), den Reverb-Effekt oder den Chorus-Effekts jeweils getrennt oder alle drei Effekte gleichzeitig zu umgehen (Seiten 44 und 52).

6 GUITAR/MIC INPUT-Buchse (→ Seiten 36, 45)

Schließen Sie Ihre Gitarre oder Ihr Mikrofon hier an, um die unübertrefflichen Gitarren- und Vokaleffekte des QY100 auszunutzen. Mit Hilfe der GAIN-Steuerung neben der GUITAR/MIC-Eingangsbuchse können Sie eine Vielzahl an Gitarren oder Mikrofonen abstimmen.

VORSICHT

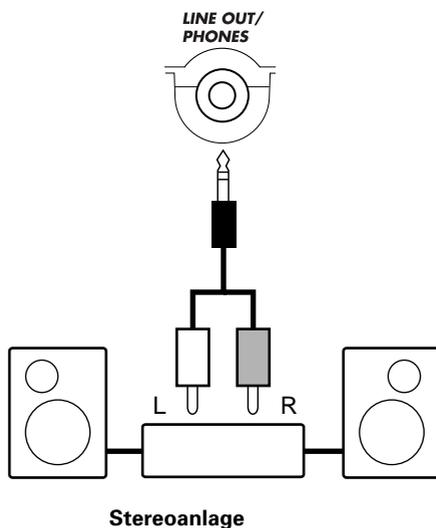
- Wenn Sie am GUITAR/MIC-Eingang des QY100 ein Mikrofon anschließen, achten Sie darauf, daß für den Amp Simulator ein Mikrofonsetup ausgewählt wurde (Seite 48). Bei Auswahl eines Gitarrensetups kommt es u. U. zu lauten Rückkopplungen.

7 CARD-Slot (→ Seite 254)

In den CARD-Slot des QY100 können Sie Standard-Memory Cards einführen, um Einstellungen und Sequenzen auf praktische Weise zu speichern. Kartenzugriff und Kartenvorgänge werden auf Seite 254 beschrieben.

Audioverbindungen

Die einfachste Lösung zum Mithören des Klangs des QY100 sind Stereo-Kopfhörer (mit Stereo-Miniklinkenbuchse), die Sie an die LINE OUT/ PHONES-Buchse anschließen. Falls Sie eine externe Stereoanlage verwenden möchten, verbinden Sie die LINE OUT/PHONES-Buchse über das mitgelieferte Y-Kabel (Stereo-Miniklinke auf L/R-Cinch-Stecker) mit den Eingängen einer Stereoanlage. Der weiße Cinch-Stecker wird an der Stereoanlage mit der Eingangsbuchse für den linken Kanal und der rote Stecker mit der Buchse für den rechten Kanal verbunden.

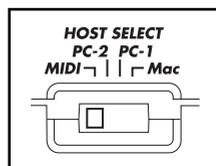
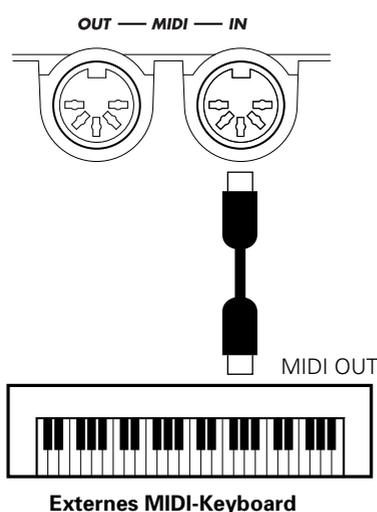


⚠ VORSICHT

- Schalten Sie vor dem Herstellen der Verbindung sowohl das QY100 als auch die Stereoanlage AUS (STANDBY)!

MIDI-Verbindungen

Das QY100 kann zwar über die integrierte Mikrotastatur gespielt und programmiert werden, doch ein an die MIDI IN-Buchse angeschlossenes MIDI-Keyboard bietet die zusätzlichen Vorteile einer Tastatur in Standardgröße sowie der Anschlagdynamik (falls das Keyboard über dieses Feature verfügt). Verbinden Sie die MIDI OUT-Buchse des Keyboards mit der MIDI IN-Buchse des QY100, und vergewissern Sie sich, daß der HOST SELECT-Wahlschalter auf MIDI eingestellt ist. Auf dem angeschlossenen Keyboard können Sie jeweils die Voice spielen, die dem gegenwärtig ausgewählten Sequencertrack zugeordnet ist. Anweisungen zur Zuordnung verschiedener Voices zu den Sequencertracks finden Sie auf Seite 71.



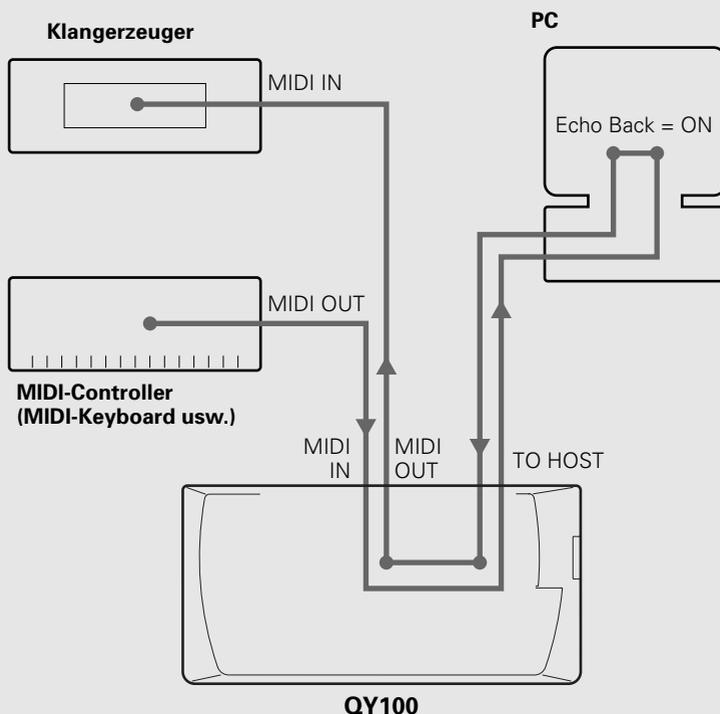
(HOST SELECT-Schalter steht auf „MIDI“)

Anschließen an einen PC

Das QY100 kann zum „Sequencing“ oder zur Ausführung anderer Musikanwendungen über die MIDI IN/OUT-Buchsen und ein MIDI-Interface mit einem PC verbunden werden. Über die TO HOST-Buchse und den Wahlschalter läßt sich jedoch auch ohne zusätzliches MIDI-Interface eine direkte Verbindung zu einem Computer (Apple Macintosh, PC der IBM-PC/ AT-Serie) herstellen.

■ WICHTIG!

- Wenn das QY100 über die TO HOST-Buchse mit einem Computer und über die MIDI IN-Buchse mit einem MIDI-Controller verbunden werden soll, muß die „Echo Back“-Funktion (bzw. „MIDI Thru“ usw.) der verwendeten Musik-Software bzw. des Sequencers aktiviert werden, damit die MIDI-Notendaten vom Controller an das QY100 zurück- und an die Geräte weitergeleitet werden, die an die MIDI OUT-Buchse des QY100 angeschlossen sind.

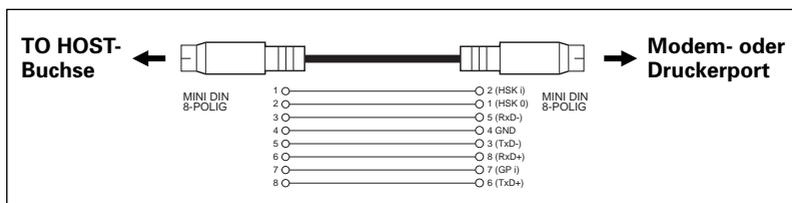


● Anschließen an einen Apple Macintosh-Computer

Verbinden Sie die TO HOST-Buchse am QY100 über ein normgerechtes 8-poliges Macintosh-Peripheriekabel mit dem Modem- oder Druckerport des Computers, je nachdem, welchen der beiden Ports die MIDI-Software für den MIDI-Datenaustausch verwendet. Stellen Sie den HOST SELECT-Schalter auf „Mac“.

Je nach verwendeter Software müssen Sie auf dem Computer u. U. weitere Einstellungen für das MIDI-Interface vornehmen (Informationen hierzu finden Sie in der entsprechenden Software-Dokumentation). Die Taktfrequenz muß in jedem Fall auf 1 MHz eingestellt werden.

„Mac“-Kabelbelegung



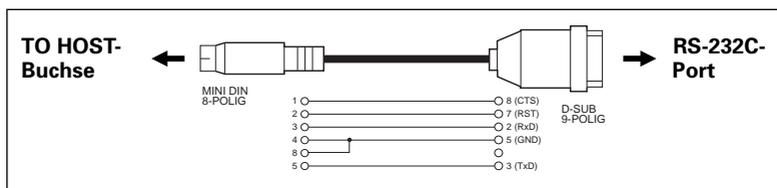
- 8-poliges Peripheriekabel.
- Datenübertragungsrate: 31.250 bps

● Anschließen an einen IBM PC/AT oder kompatiblen Computer

Verbinden Sie die TO HOST-Buchse am QY100 über ein normgerechtes Anschlußkabel (8-poliger MINI DIN → 9-poliger D-SUB-Stecker) mit dem RS-232C-Port des IBM-Computers. Stellen Sie den HOST SELECT-Schalter auf „PC-2“.

Informationen über eventuell erforderliche Einstellungen am Computer finden Sie in der Software-Dokumentation.

„PC-2“-Kabelbelegung

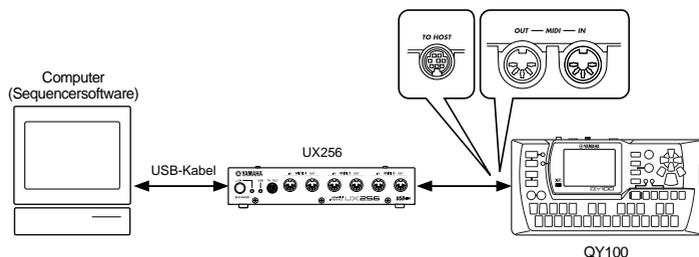


- 8-poliger MINI DIN → 9-poliger D-SUB-Stecker
- Datenübertragungsrate: 38.400 bps

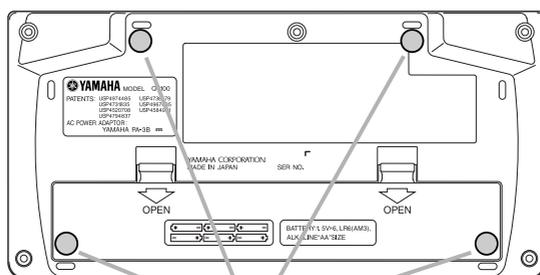
● Anschließen an ein USB-Interface (beispielsweise Yamaha UX256)

Fall Ihr Computer nicht über einen RS-232C-Port oder einen Modem-/Drucker-Port verfügt, kann das QY100 über ein separates USB-Interface (z. B. Yamaha UX256) angeschlossen werden.

Verbinden Sie mit Hilfe eines USB-Kabels den USB-Anschluß des UX256 oder einer anderen USB-Schnittstelle mit dem USB-Anschluß an Ihrem Computer. Installieren Sie auf Ihrem Computer die entsprechende Treibersoftware (die Treibersoftware sollte mit dem USB-Interface mitgeliefert werden). Verbinden Sie die TO HOST-Buchse oder die MIDI IN-/MIDI OUT-Buchse mit dem USB-Interface des QY100. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung der USB-Schnittstelle.



Befestigen Sie ggf. die mitgelieferten GummifüÙe am Boden des QY100 (siehe Abbildung).

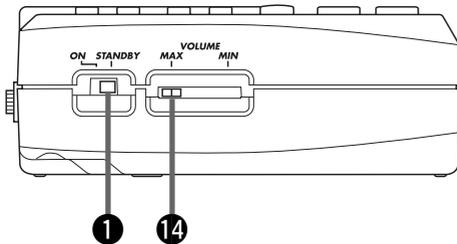


GummifüÙe

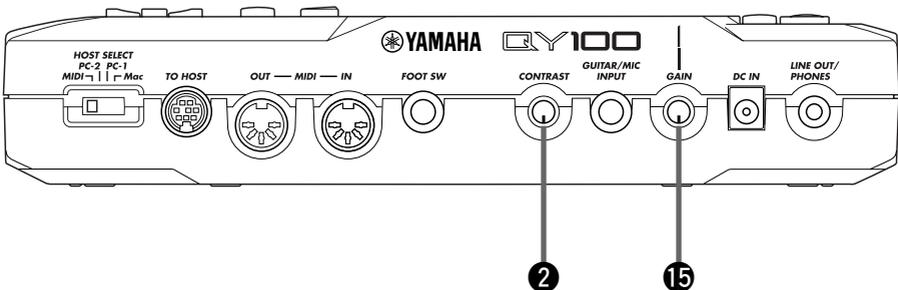
Die Bedienelemente

Das QY100 besitzt eine recht einfache und einheitliche Oberfläche, die Ihnen, sobald Sie sie verstanden haben, eine schnelle und problemlose Bedienung aller Funktionen erlaubt. Wenn Sie diesen Abschnitt aufmerksam durchlesen und probeweise die Bedienvorgänge unter „ZUM AUSPROBIEREN“ ausführen, wird es Ihnen leicht fallen, die vielfältigen und fortschrittlichen Features anzuwenden.

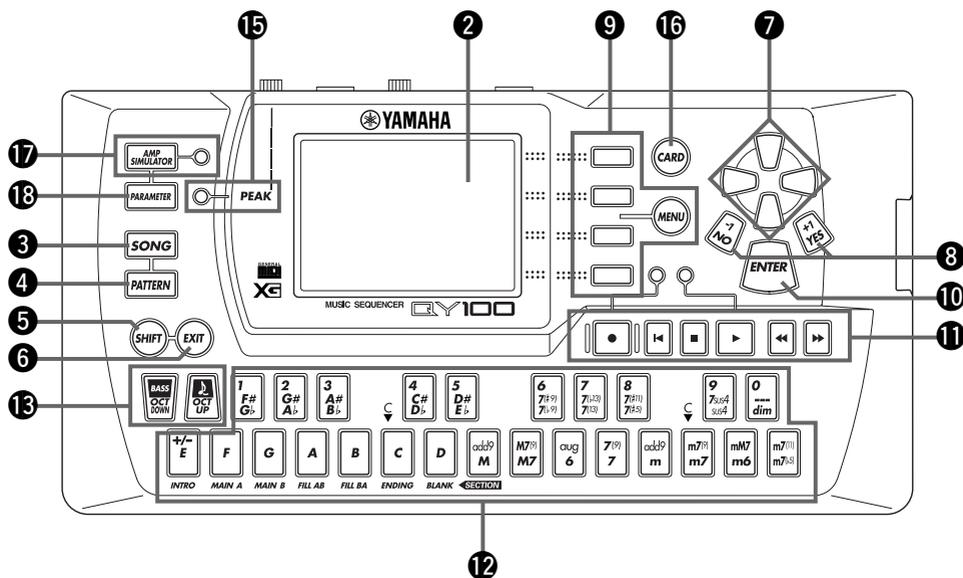
Linke Außenwand



Rückseite



Vorderseite



1 POWER-Schalter

Schieben Sie diesen Schalter zum Einschalten des QY100 auf „ON“ und zum Ausschalten auf „STANDBY“.

2 LC-Display und CONTRAST-Regler

Diese große Mehrfunktions-Flüssigkristallanzeige zeigt alle Parameter und Bestätigungsaufforderungen an, die Sie zur problemlosen und effizienten Bedienung des QY100 benötigen.

Mit dem CONTRAST-Regler an der Rückwand regulieren Sie den Kontrast des Displays (die Lesbarkeit variiert stark je nach Blickwinkel und Helligkeit).

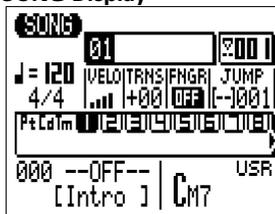
3 [SONG]-Taste

Mit dieser Taste können Sie von einem anderen Modus aus direkt zum SONG-Modus wechseln und zwischen den Anzeigen (SONG, SONG VOICE und SONG EFFECT) dieses Modus umschalten.

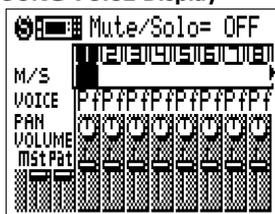
ZUM AUSPROBIEREN:

Schalten Sie das QY100 ein (der Ein/Aus-Schalter befindet sich an der linken Außenwand), drücken Sie wiederholt auf die [SONG]-Taste, und beobachten Sie, wie sich die Anzeige ändert. Mit Hilfe der [SONG]-Taste werden nacheinander die Displayanzeigen SONG, SONG VOICE und SONG EFFECT aufgerufen. Wenn Sie die [SONG]-Taste bei gedrückter [SHIFT]-Taste betätigen, wechseln Sie in umgekehrter Reihenfolge zwischen den Anzeigen.

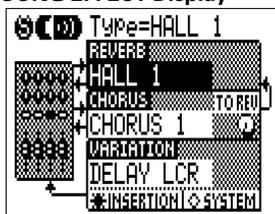
SONG-Display



SONG VOICE-Display



SONG EFFECT-Display



4 [PATTERN]-Taste

Mit der [PATTERN]-Taste können Sie von einem anderen Modus aus direkt zum PATTERN-Modus des QY100 wechseln und zwischen den Anzeigen (PATTERN, PATTERN VOICE und PATTERN EFFECT) dieses Modus umschalten.

5 [SHIFT]-Taste

Mit der [SHIFT]-Taste können Sie bei Tasten, die mit zwei Funktionen belegt sind, die zweite Funktionsebene aktivieren (z. B. Rückwärtsweitschaltung der [SONG]- oder [PATTERN]-Displays, wie oben beschrieben). Außerdem ermöglicht sie die direkte numerische Eingabe über die schwarzen Tasten (1 bis 0) der Mikrotastatur. Die einzelnen Anwendungsmöglichkeiten der [SHIFT]-Taste werden jeweils an gegebener Stelle in dieser Bedienungsanleitung beschrieben.

6 [EXIT]-Taste

Mit der [EXIT]-Taste können Sie an jedem beliebigen Punkt der Hierarchie der QY100-Displays zur jeweils nächsthöheren Ebene wechseln (d. h. einen Schritt zurückgehen, wenn Sie sich nicht schon auf der höchsten Ebene befinden).

7 Cursortasten

Mit diesen 4 Tasten können Sie den „Cursor“ im Display positionieren und Parameter zur Bearbeitung markieren (der Cursor wird als dunkler Block mit hellen Zeichen dargestellt).

ZUM AUSPROBIEREN:

Wählen Sie das SONG-Modusdisplay aus (mit Hilfe der [SONG]-Taste, wie oben beschrieben), und positionieren Sie den Cursor dann mit den Cursortasten auf die verschiedenen Stellen der Anzeige.

8 [-1/NO]- und [+1/YES]-Tasten

Mit Hilfe dieser Tasten bearbeiten Sie den Parameter (bzw. ändern seinen Wert), an dem sich der Cursor aktuell befindet. Die [-1/NO]-Taste dient zum (schrittweise) Verringern des Werts des ausgewählten Parameters, die [+1/YES]-Taste zum (schrittweise) Erhöhen. Bei kurzem Antippen einer der beiden Tasten ändert sich der Wert um jeweils einen Schritt, bei gedrückter Taste wird übergangslos in der betreffenden Richtung weitergeschaltet.

Die Tasten [-1/NO] und [+1/YES] dienen auch zum „Beantworten“ der im Display angezeigten Bestätigungsaufforderung „Are you sure?“ („Sind Sie Sicher?“). Drücken Sie [+1/YES], um den Vorgang auszuführen, bzw. [-1/NO], um ihn abzubrechen.

■ HINWEIS

- *Um die Werte in noch größeren Schritten zu ändern, halten Sie zum Verringern die Taste [-1/NO] bzw. zum Erhöhen die Taste [+1/YES] gedrückt, und drücken Sie dann auf die jeweils andere der beiden Tasten.*

ZUM AUSPROBIEREN:

Wählen Sie das SONG-Modusdisplay aus (mit Hilfe der [SONG]-Taste, wie oben beschrieben), positionieren Sie dann den Cursor mit den Cursortasten auf dem Transponierungsparameter („TRNS“ im Display), und ändern Sie den Wert mit den Tasten [-1/NO] und [+1/YES]. Bevor Sie fortfahren, stellen Sie den Parameter wieder auf „+00“ zurück.

9 [MENU]-Taste und Funktionstasten

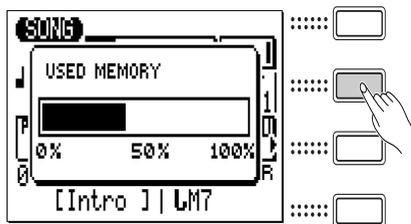
Mit Hilfe der [MENU]-Taste können Sie die im aktuellen Modus des QY100 verfügbaren, aus Funktionen oder Untermodi bestehenden Menüs aufrufen. Zum Auswählen eines Menüpunkts drücken Sie die entsprechende Funktionstaste (eine der vier kleinen Tasten rechts neben dem Display).

Die Funktionstasten sind außerdem mit den folgenden Funktionen belegt, die in Verbindung mit der [SHIFT]-Taste und ohne Menüeinblendung per [MENU]-Taste aufgerufen werden.

- Wenn die oberste Funktionstaste bei gedrückter [SHIFT]-Taste betätigt wird, wird ein Display mit der Drum-Belegung der Mikrotastatur für die aktuelle Oktaveinstellung aufgerufen.



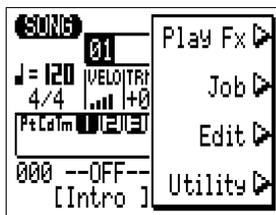
- Wenn Sie bei gedrückter [SHIFT]-Taste die zweite Funktionstaste drücken, wird das Display „Used Memory“ aufgerufen, das über den belegten Speicherplatz informiert.



- Mit der untersten Funktionstaste können Sie bei gedrückter [SHIFT]-Taste den Undo/Redo-Job ausführen, um den letzten Bearbeitungsvorgang rückgängig zu machen/erneut auszuführen. (Siehe „Undo/Redo“ auf Seite 147.)

ZUM AUSPROBIEREN:

Wählen Sie das SONG-Modusdisplay aus (mit der [SONG]-Taste, wie oben beschrieben), und drücken Sie dann die [MENU]-Taste. Im Display sollte dann das rechts abgebildete Menü zu sehen sein: Drücken Sie nun die zweite Funktionstaste (neben dem Menüpunkt „Job“), um die Jobliste des SONG-Modus aufzurufen:



Sie können nun mit den Cursorstasten (nur Nach-Unten- und Nach-Oben-Taste) die verschiedenen Elemente der Jobliste auswählen. Lassen Sie das Display für den Moment unverändert, und lesen Sie zunächst die Beschreibung der [ENTER]-Taste.

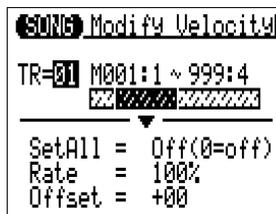


10 [ENTER]-Taste

Neben der Akkordeingabe im SONG- und PATTERN-Modus (die Sie an späterer Stelle kennen lernen) wird die [ENTER]-Taste zum Aufrufen der markierten Menüfunktion verwendet.

ZUM AUSPROBIEREN:

Angenommen, Sie sind dem oben unter „ZUM AUS-PROBIEREN:“ für die [MENU]-Taste und die Funktionstasten beschriebenen Vorgang gefolgt, dann sollte im Display des QY100 die Jobliste des SONG-Modus angezeigt werden. Markieren Sie nun mit den Cursorstasten (nur Nach-Unten- und Nach-Oben-Taste) Job Nr. 02 („Modify Velocity“). Drücken Sie anschließend die [ENTER]-Taste, um den „Modify Velocity“-Job zu aktivieren — es sollte nun folgendes Display zu sehen sein:



Da wir den Job „Modify Velocity“ an dieser Stelle nicht ausführen möchten, drücken Sie zweimal auf die [EXIT]-Taste (oder einmal auf die [SONG]-Taste), um wieder in den SONG-Modus zurückzukehren.

11 Sequencertasten

Die Sequencertasten steuern im SONG- und PATTERN-Modus Aufnahme und Wiedergabe und ermöglichen es Ihnen, einen bestimmten Takt innerhalb eines Songs oder Patterns anzuwählen. Ihre Gestaltung und Funktionen ähneln den Bandtransporttasten an einem Bandrecorder.

- **AUFNAHMEBEREITSCHAFT:** Drücken Sie diese Taste, um die Aufnahmebereitschaft herzustellen. Um die Aufnahme tatsächlich zu starten, müssen Sie anschließend die START-Taste drücken.
- **STOP:** Drücken Sie diese Taste, um eine laufende Aufnahme oder Wiedergabe zu stoppen.
- ▶ **START:** Drücken Sie diese Taste, um eine Aufnahme oder Wiedergabe zu starten.
- ◀ **ZURÜCKSETZEN:** Diese Taste bringt Sie direkt zum ersten Takt des aktuellen Songs oder Patterns.
- ◀◀ **ZURÜCKSPULEN:** Durch kurzes Antippen dieser Taste bewegen Sie sich um einen Takt zurück. Für einen schnellen „Rücklauf“ halten Sie die Taste gedrückt.
- ▶▶ **VORSPULEN:** Durch kurzes Antippen dieser Taste bewegen Sie sich um einen Takt nach vorne. Für einen schnellen „Vorlauf“ halten Sie die Taste gedrückt.

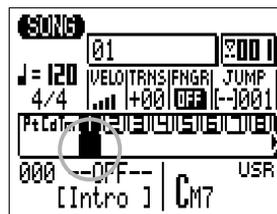
12 Mikrotastatur

Dank dieser kleinen 2-Oktaven-Tastatur können Sie das QY100 jederzeit und überall ohne externes MIDI-Keyboard programmieren. Die Tastatur ist außerdem polyphon, so daß Sie sowohl einzelne Noten als auch Akkorde direkt eingeben können. Das einzige, was diese Tastatur nicht besitzt, ist eine Anschlagsdynamik. Das QY100 verarbeitet jedoch Dynamikinformationen von einem externen MIDI-Keyboard.

Beim Programmieren der Begleittracks dient die Mikrotastatur außerdem zum Festlegen von Akkordarten und Grundtönen.

ZUM AUSPROBIEREN:

Positionieren Sie den Cursor mit den Cursortasten im SONG-Modus auf Tracks 1 („1“ auf dem Display).



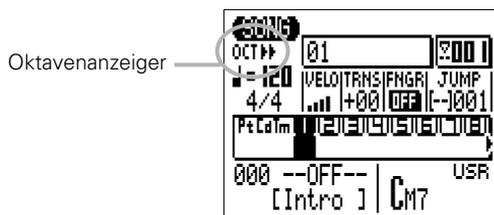
Spielen Sie nun auf der Mikrotastatur. Es sollte die Voice zu hören sein, die momentan dem Sequencertrack 1 zugeordnet ist.

Im SONG-Modus wird über die Mikrotastatur stets die Voice gespielt, die dem gerade ausgewählten Track zugeordnet ist (Ausnahme: Beim Programmieren des Akkordtracks dient die Tastatur zum Festlegen der Akkorde.)

13 Oktaventasten

Da der 2-Oktaven-Umfang der Mikrotastatur für eine ernsthafte Musikprogrammation nicht ausreicht, können Sie die Oktavlage der Tastatur mit den Tasten [OCT DOWN] und [OCT UP] innerhalb eines Bereichs von 8 Oktaven in Schritten von jeweils einer Oktave verschieben. Bei jeder Betätigung der [OCT DOWN]-Taste wird der Tonhöhe der Tastatur um eine Oktave nach unten versetzt, bis die tiefste Oktavlage erreicht ist. Mit der [OCT UP]-Taste kann die Oktavlage entsprechend nach oben versetzt werden. Die Anzahl der Oktaven, um welche die Tonhöhe nach oben bzw. unten versetzt wurde, können Sie am Oktavenanzeiger in der linken oberen Ecke des Displays ablesen: Die Anzahl der Pfeile gibt die Anzahl der Oktaven an, um die die Oktavlage in die angezeigte Richtung verschoben wurde.

Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten [OCT DOWN] und [OCT UP] können Sie die Tonhöhe jederzeit wieder auf die Standardoktavlage (± 0) zurücksetzen.



Beim Programmieren von Begleittracks im Step-Aufnahmemodus dient die [OCT DOWN]-Taste zum Festlegen des Baßnoten für Akkorde, während die [OCT UP]-Taste zum Eingeben synkopierter Akkorde verwendet wird.

Während Sie auf der Mikrotastatur eine Note halten, können Sie mit der [OCT DOWN]-Taste deren Tonhöhe heben und sie mit der [OCT UP]-Taste modulieren.

14 VOLUME-Regler

Mit dem VOLUME-Regler wird die Lautstärke des an der LINE OUT/PHONES-Buchse ausgegebenen Tonsignals eingestellt. Zum Erhöhen der Lautstärke schieben Sie den Regler in Richtung „MAX“, zum Vermindern in Richtung „MIN“.

VORSICHT

- *Bevor Sie das QY100 zum ersten Mal an eine Stereoanlage anschließen, stellen Sie den Lautstärkereglers zunächst auf „MIN“, und erhöhen Sie die Lautstärke dann allmählich, bis der gewünschte Pegel erreicht ist. Durch diese einfache Vorsichtsmaßnahme verhindern Schäden an den Lautsprechern (und u. U. auch Hörschäden) durch einen unerwartet hohen Lautstärkepegel.*

15 GAIN-Regler und PEAK-Anzeiger (→ Seiten 36, 45)

Gleichen Sie mit Hilfe des GAIN-Reglers an der Rückseite den Eingangspegel des QY100 für Gitarre oder Mikrofon ab. Wenn die PEAK-LED neben der [PARAMETER]-Taste öfter als nur gelegentlich leuchtet, ist die GAIN-Einstellung zu hoch. Der PEAK-Anzeiger sollte nur kurz bei den höchsten Pegelspitzen aufleuchten.

16 [CARD]-Taste (→ Seite 254)

Hierüber greifen Sie auf die Memory Card-Funktionen des QY100 zu: Save (Speichern), Load (Laden), Make Directory (Verzeichnis erstellen) und Format (Formatieren). Einstellungen und Sequenzen können auf/von Standard-Memory Cards gespeichert/geladen werden, um sie auf praktische Weise speichern und übertragen zu können. Die CARD-Funktionen stehen nur zur Verfügung, wenn eine entsprechende Memory Card im CARD-Slot an der rechten Seite installiert wurde. Einzelheiten zu den verwendbaren Memory Card-Typen und zu den Kartenfunktionen des QY100 finden Sie auf Seite 254.

17 [AMP SIMULATOR]-Taste und -Anzeiger (→ Seiten 44, 52)

Schaltet die angegebene(n) Amp Simulator-Section(s) des QY100 ein oder aus. Je nach Einstellung des auf den Seiten 44 und 52 beschriebenen „On/Off“-Parameters schaltet die [AMP SIMULATOR]-Taste den Preamp-Bereich (Delay bei Auswahl eines Mikrofonsetups), den Reverb-Effekt, den Chorus-Effekts oder alle

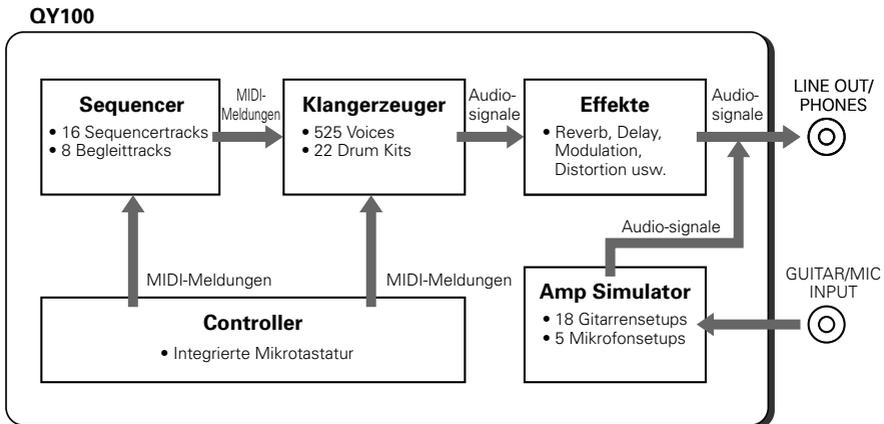
drei Effekte gleichzeitig abwechselnd ein oder aus. Die Anzeiger der Taste erlischt, wenn die ausgewählten Bereiche umgangen werden. Die gleiche Funktion kann einem als Sonderzubehör erhältlichem, an die FOOT SW-Buchse (Seite 12) auf der Rückseite angeschlossenen FC-4- oder FC-5-Fußschalter zugewiesen werden.

18 [PARAMETER]-Taste (→ *Seiten 38, 47*)

Mit dieser Taste können Sie auf die Amp Simulator-Setups und -Parameter für den Gitarren- und Mikrofoneingang des QY100 zugreifen. Einzelheiten hierzu finden Sie auf den Seiten 38 und 47.

QY100 Systemüberblick: Aufbau und Funktionsweise

In diesem Abschnitt wird Ihnen ein allgemeiner Überblick über das gesamte System des QY100 und über das Ineinandergreifen der verschiedenen Funktionen gegeben... Wenn Sie jedoch lieber gleich damit anfangen möchten, darauf zu spielen, überspringen Sie diesen Abschnitt. Lesen Sie ihn dann zu einem späteren Zeitpunkt.



Der Sequencer

16 Sequencertracks

Sie können jede der 525 normalen Voices oder 22 Drum Kits des QY100 einzeln den Sequencertracks zuordnen und über die Mikrotastatur, ein MIDI-Keyboard oder jeden anderen an die MIDI IN-Buchse angeschlossenen MIDI-Controller jede beliebige Musiksequenz aufnehmen. Stellen Sie sich jeden einzelnen Sequencertrack als „Part“ Ihrer Komposition vor: der Pianopart, der Baßpart usw. Sie können bis zu 16 Parts einzeln aufnehmen, die dann für die Erzeugung komplexer musikalischer Strukturen und reicher Texturen gleichzeitig wiedergegeben

werden können. Selbstverständlich können Sie für einfachere Arrangements auch nur zwei oder drei Tracks verwenden. Wenn Sie beispielsweise Gitarre spielen, benötigen Sie möglicherweise nur zwei weitere Tracks für Schlagzeug und Baß.

Die Sequencertracks können mit Hilfe der Aufnahmemodi „Replace“ oder „Overdub“ in Echtzeit bespielt werden. Im „Replace“-Modus wird jegliches Material, das sich zuvor in dem Abschnitt des Tracks befand, auf dem Sie aufnehmen, durch das neue Material ersetzt (überschrieben). Im „Overdub“-Modus können Sie hingegen neues Material zu vorher aufgenommenen Tracks hinzufügen, ohne die früheren Daten zu löschen. Dadurch können Sie einen Track Stück für Stück aufbauen, ohne den gesamten Part gleichzeitig spielen zu müssen. Eine weitere Option ist der „Step“-Aufnahmemodus, in dem Sie Noten einzeln eingeben können. So können Sie extrem schnelle oder komplexe Passagen erzeugen, deren Aufnahme in Echtzeit schwierig sein würde. Der „Step“-Modus ist auch nützlich, wenn in Echtzeit aufgenommenen Tracks der letzte Schliff gegeben werden soll. Schließlich gibt es den Aufnahmemodus „Multi“, in dem alle 16 Sequencertracks gleichzeitig aufgenommen werden können. Dieses Feature eignet sich hervorragend, um MIDI-Daten von einem anderen Sequencer zum QY100 zu übertragen.

8 Begleittracks

Die Begleittracks machen das QY100 zu einer vielseitigen und dennoch überraschend einfach zu bedienenden Begleitmaschine. Anstelle der Aufzeichnung einzelner Noten und Akkorde, wie oben bei den Sequencertracks beschrieben, werden Begleitungen durch Festlegen einer bestimmten Wiedergabereihenfolge von „Patterns“ erstellt (einen kurzen Überblick über Patterns erhalten Sie im Abschnitt „Sofortbegleitung“ auf Seite 53). Zusätzlich zu den jeweils aus 6 Variationspatterns bestehenden 128 Preset Begleit-„Styles“ (weitere Informationen zu Styles und Patterns finden Sie auf Seite 53) bietet das QY100 Speicherplatz für bis zu 64 vom Benutzer aufnehmbaren User Styles. Akkordänderungen werden einfach durch Eingabe der Akkordbezeichnung (über die Mikrotastatur durch Drücken der entsprechenden Taste) programmiert. Darüber hinaus können Sie die Baßnote des Akkords sowie synkopierte Akkorde festlegen und besitzen so eine maximale Vielseitigkeit bei der Erstellung von Begleitungen für jeden beliebigen Musikstil. Die Harmonie der gesamten Begleitung wird automatisch an die von Ihnen festgelegten Akkorde angepaßt. Dies alles bedeutet, daß Sie großartig klingende Begleitungen in wesentlich kürzerer Zeit als mit einem herkömmlichen Sequencer erstellen können. So benötigen Sie weniger Zeit für die Programmierung und können mehr Zeit dem Komponieren und Spielen widmen.

Klangerzeuger

Der Klangerzeuger des QY100 ein leistungsstarkes selbständiges Klangmodul, das über 525 Voices und 22 Drum Percussion Kits verfügt. In der Tat ist der Klangerzeugerblock vollständig GM- und XG-kompatibel (siehe nachfolgende Erläuterungen), so daß Sie ihn als unabhängiges, von einem externen Sequencer gesteuertes Klangmodul oder als computerbasiertes MIDI-Musiksystem verwenden können. Das QY100 selbst stellt eine Vielzahl an Bearbeitungsmöglichkeiten für die Voices und Kits zur Verfügung, so daß Sie den Klang an Ihre Musik anpassen können. Eine vollständige Liste der Voices des QY100 finden Sie im separatem Heft „Datenliste“.

GM-System (General MIDI) Level 1

„GM System Level 1“ ist eine Standardspezifikation, die die Zuordnungen der Voices in einem Klangerzeuger und dessen MIDI-Funktionalität definiert. Dadurch wird sichergestellt, daß Daten mit im wesentlichen gleichen Klängen auf beliebigen GM-kompatiblen Klangerzeugern wiedergegeben werden können, unabhängig von Hersteller und Modell.

Klangerzeuger und Songdaten, die „GM System Level 1“ entsprechen, tragen das nebenstehende GM-Logo.



XG

„XG“ ist ein Klangerzeugungsformat, das die Voice-Zuordnungen des Standards „GM System Level 1“ erweitert, um den ständig steigenden Anforderungen an die heutigen Peripheriegeräteumgebungen gerecht zu werden. Es bietet noch mehr Ausdrucksmöglichkeiten und wahrt dabei die Aufwärtskompatibilität der Daten. „XG“ erweitert das Format „GM System Stufe 1“ entscheidend, indem die Arten der Voice-Erweiterung oder -Bearbeitung sowie Effektstruktur und Effekttypen definiert werden.

Wenn kommerziell vertriebene Songdaten, die das XG-Logo tragen, auf einem Klangerzeuger wiedergegeben werden, der ebenfalls das XG-Logo trägt, erleben Sie den höchsten Musikgenuß mit unbegrenzten Erweiterungsstimmen und Effekten.



Effekte

Yamaha ist für die Qualität seiner Reverb- und sonstigen Effekte bekannt. Das QY100 bildet da keine Ausnahme. Das eingebaute Effektsystem verfügt über Reverb-, Chorus- und Variationseffekte (einschließlich Modulation und Verzerrung) in Spitzenqualität, mit denen Sie Ihren Klang verfeinern und aufpolieren können. Jeder einzelne Sequencertrack verfügt über getrennte Send-Regler für die Reverb-, Chorus- und Variationseffektstufen, so daß Sie die Effekte auf jeden Track einzeln anwenden können. Eine vollständige Liste der Effekte des QY100 finden Sie im separatem Heft „Data List“.

Controller

Mit Hilfe der Mikrotastatur des QY100 können Sie überall Sequenzen erzeugen. Sie können aber auch jeden beliebigen MIDI-Controller — Keyboard, MIDI-Atemsteuerung, MIDI-Gitarre usw. — an das QY100 anschließen. Wählen Sie also die Art der Steuerung aus, die am besten zu Ihrem Stil und Ihrem Talent paßt.

Amp Simulator

Wie der Name schon sagt, simuliert der „Amp Simulator“ des QY100 die Merkmale eines Verstärkers („amplifier“) — insbesondere diejenigen von Gitarrenverstärkern und Mikrofonvorverstärkern. Die Anforderungen an einen guten Mikrofonvorverstärker sind recht unkompliziert (hohe Verstärkung mit flachem Frequenzgang sowie niedriges Rauschen und geringe Verzerrung). Dagegen sind Gitarrenverstärker ein wenig komplexer. Jeder einzelne Gitarrenverstärker hat einen eigenen unverwechselbaren Klang, und der musikalische Effekt ist im allgemeinen wichtiger als die Genauigkeit. Der QY100 Amp Simulator führt beide Funktionen in recht guter Qualität aus und stellt eine Vielzahl von qualitativ hochwertigen Effekten zur Verwendung mit Gitarre und Mikrofon zur Verfügung. Die Gitarrensetups bieten Overdrive/Distortion, Modulation und Reverb und die Mikrofonsetups Delay, Modulation und Reverb an. Das QY100 verfügt über 18 Gitarrensetups und 5 Mikrofonsetups, die Sie bearbeiten können, um den perfekten Sound für Ihre Musik zu erzeugen.

Führung

— Ihr Schritt-für-Schritt-Leitfaden zu den wichtigsten Merkmalen und Funktionen des QY100

Also, es geht los! Machen Sie es sich mit dem QY100, der Bedienungsanleitung und Ihrem Lieblingsgetränk bequem, und lassen Sie uns mit dem QY100 das tun, was es am besten kann — Musik machen.

Anhören der Demo-Songs

„Fall Sie lieber Ihre eigene Musik machen möchten, überspringen Sie diesen Abschnitt.“

Bevor Sie mit dem QY100 tolle Musik erzeugen, möchten Sie vielleicht einige Beispiele seines Leistungsvermögens hören. Das QY100 besitzt 3 vorprogrammierte Demo-Songs, die Ihnen eine grobe Vorstellung vermitteln, welche Klangarten erzeugt werden können und welche Möglichkeiten die Sequencerfunktionen bieten.

1 Wechseln Sie in den SONG-Modus

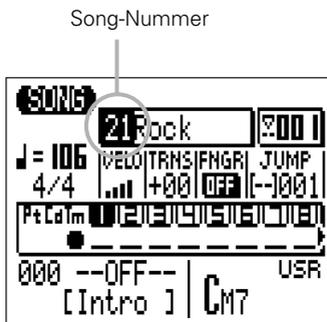
Die Demosongs sind im SONG-Modus verfügbar. Wenn Sie den SONG-Modus nicht bereits ausgewählt haben, drücken Sie die [SONG]-Taste. In der oberen linken Ecke des Displays muß „SONG“ angezeigt werden.



2 Wählen Sie einen Demo-Song aus

Die Demo-Songs sind die Songs 21, 22 und 23 (die Songs 01 bis 20 stehen für Ihre eigenen Aufnahmen zur Verfügung).

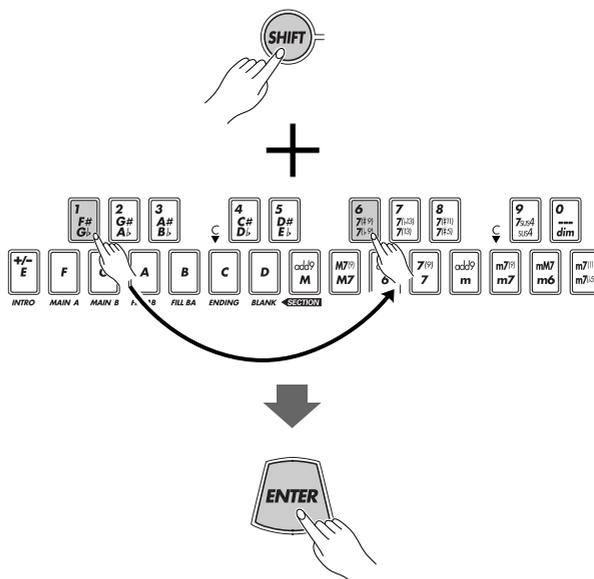
Verschieben Sie mit den Cursortasten den Cursor im Display zu der Song-Nummer (die Song-Nummer wird mit hellen Ziffern auf dunklem Hintergrund dargestellt), und wählen Sie dann mit den Tasten [-1] und [+1] die Song-Nummer 21, 22 oder 23.



Die Dateneingabemethode SHIFT+ZIFFER:

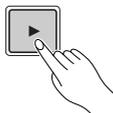
Sie können zum Eingeben der Song-Nummern oder anderer Datenwerte auch die Methode SHIFT+ZIFFER benutzen. Geben Sie mit Hilfe der numerierten schwarzen Tasten auf der Mikrotastatur die gewünschte Nummer ein, während Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

Beispiel: So geben Sie die „16“ ein

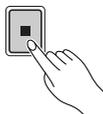


3 Starten Sie die Wiedergabe

Nach der Auswahl eines Songs können Sie die Wiedergabe starten, indem Sie einfach die Sequencertaste [▶] drücken. Stellen Sie mit Hilfe des VOLUME-Reglers an der linken Seite des QY100 die zum Hören angenehmste Lautstärke ein.



Am Ende eines Songs startet automatisch der nächste Song. Sie können die Wiedergabe jedoch jederzeit durch Drücken der [■]-Taste anhalten. Während der Wiedergabe eines Songs können Sie keinen anderen Song auswählen. Für die Auswahl und Wiedergabe eines anderen Demo-Songs müssen Sie die Wiedergabe anhalten, den nächsten Song auswählen und dann die Wiedergabe erneut starten.



■ HINWEIS

- Weitere Einzelheiten zur Steuerung der Sequenzwiedergabe finden Sie in Abschnitt „Wiedergabesteuerung“ auf Seite 118.

Für Gitarristen: Außerordentliche Verstärker- simulation und Effekte

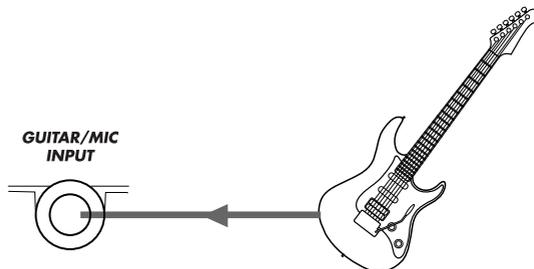
„Fall Sie kein Gitarrist sind, überspringen Sie diesen Abschnitt einfach.“

Ob Sie eine bessere Möglichkeit zum Üben, Begleitung in Spitzenqualität für Live-Auftritte oder ein bequemes Mittel zur Erzeugung abwechslungsreicher Kompositionen suchen, das QY100 stellt ein ideales Musiktool für Gitarristen bereit, die schnell vorankommen möchten. Zusätzlich zu den hochentwickelten Pattern- und Song-Sequencerfunktionen bietet das QY100 ein komplettes Amp Simulator- und Effektsystem für Gitarre, so daß Sie kaum zusätzliche Ausrüstung benötigen, um Ihren Gitarrensound mit dem QY100 zu integrieren.

Anschließen von Geräten und Gain-Einstellung

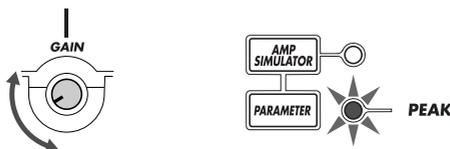
Ganz einfach! Neben den ab Seite 8 beschriebenen grundsätzlichen Setupanweisungen brauchen Sie nur Ihre Gitarre an die GUITAR/MIC INPUT-Buchse an der Rückseite anzuschließen und mit dem GAIN-Regler die Lautstärke zu regulieren.

- 1 Schließen Sie Ihre Gitarre an die GUITAR/MIC INPUT-Buchse auf der Rückseite an.**



2 Stellen Sie die Vorverstärkung ein.

Stellen Sie mit Hilfe des GAIN-Reglers an der Rückseite den Eingangspegel des QY100 für Ihre Gitarre ein. Wenn die PEAK-LED neben der [PARAMETER]-Taste öfter als nur gelegentlich leuchtet, ist die GAIN-Einstellung zu hoch. Der PEAK-Anzeiger sollte nur kurz bei den höchsten Pegelspitzen aufleuchten.



Testen Sie die (voreingestellten) Preset

Das QY100 verfügt über 18 speziell für Gitarren entworfene Amp Simulator-Setups (siehe separates Heft „Data List“). Sie können über das „GTR/MIC EDIT“-Display, auf das Sie durch Drücken der [PARAMETER]-Taste zugreifen, die Setups auswählen und einzelne Parameter anpassen.

1 Drücken Sie die [PARAMETER]-Taste

Das „GTR/MIC EDIT“-Display wird angezeigt.



2 Markieren Sie Setup-Nummer und Setup-Namen

Bewegen Sie mit Hilfe der Cursortasten den Cursor auf die Setup-Nummer/den Setup-Namen im oberen Teil des Displays.

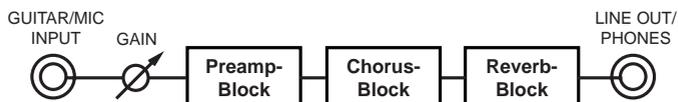
3 Wählen Sie die Setups aus, und testen Sie sie

Wählen Sie mit Hilfe der Tasten [-1] und [+1] das gewünschte Setup (G01 bis G18) aus. Testen Sie weitere Setups aus, ohne sie zu ändern. Anpassungen können Sie zu einem späteren Zeitpunkt vornehmen. Vergewissern Sie sich, daß der VOLUME-Regler des QY100 auf einen geeigneten Pegel eingestellt wurde, und stellen Sie ggf. den GAIN-Regler auf der Rückseite ein, um den Gesamtpegel und die Klangqualität zu optimieren.

Anpassen der Setups über die Amp Simulator-Parameter

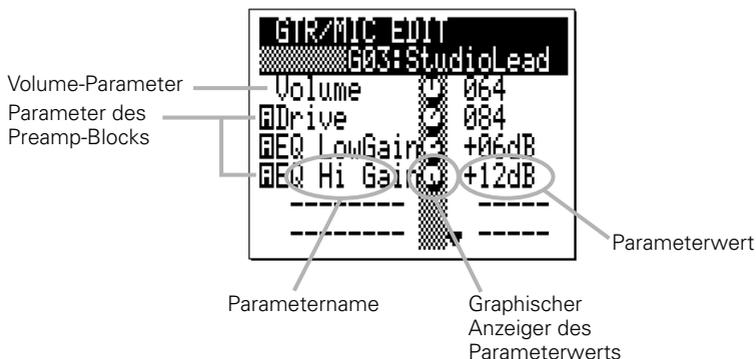
Obwohl die QY100 Amp Simulator-Gitarrensetups bereits einen guten Sound besitzen, möchten Sie sie zum Erzeugen eigener Sounds ohne Zweifel anpassen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

Der Bereich für Gitarren des QY100 Amp Simulators besteht aus drei Hauptblöcken: Preamp-Block, Chorus-Block und Reverb-Block (siehe nachfolgende Abbildung).



Alle für jedes einzelne Setup verfügbaren Parameter befinden sich im GTR/MIC EDIT-Display unter der Setup-Nummer und dem Setup-Namen. Die Preamp-Parameter befinden sich relativ weit oben in der Parameterliste und sind mit einem hellen „A“ auf dunklem Hintergrund vor dem Parameternamen gekennzeichnet. Es folgen die Parameter des Chorus-Blocks, vor deren Namen ein helles „C“ auf dunklem Hintergrund angezeigt wird. Der Reverb-Block besitzt nur einen Parameter, der — wie unschwer zu erraten — durch ein helles „R“ auf dunklem Hintergrund gekennzeichnet wird. Die Parameterliste umfasst auch die Parameter „Volume“ und „On/Off“, die im folgenden beschrieben werden.

Parameterseite 1



Parameterseite 2



So bearbeiten Sie einen Parameter:

1 Bewegen Sie den Cursor auf den zu bearbeitenden Parameter

Markieren Sie mit Hilfe der Cursortasten den gewünschten Parameterwert. Da nicht alle Parameter auf eine Displayseite passen, müssen Sie am unteren Rand der ersten Seite weiter nach unten scrollen, um die Parameter der zweiten Seite anzuzeigen.

2 Stellen Sie den Parameterwert ein

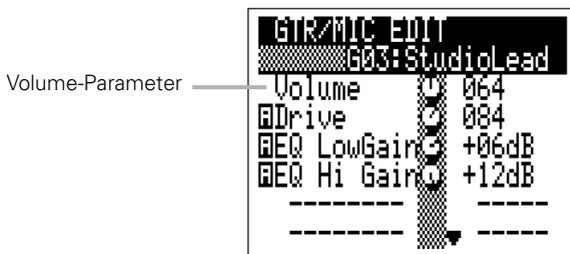
Verwenden Sie dazu die Tasten [-1] und [+1] oder die Eingabemethode SHIFT+ZIFFER (siehe Seite 34; diese Methode steht jedoch für einige Parameter nicht zur Verfügung). Zusätzlich zum numerischen Parameterwert verfügt jeder Parameter auch über einen grafischen Pegelanzeiger, der sich zwischen dem Parameternamen und dem Parameterwert befindet. Dank dieser Anzeiger lassen sich die Parametereinstellungen auf einen Blick miteinander vergleichen.

■ HINWEIS

- Für alle Setups werden sämtliche von Ihnen an den Parametern vorgenommenen Änderungen beibehalten, auch wenn Sie eine andere Voreinstellung auswählen oder das QY100 ausschalten. Die Anfangseinstellungen der Setups können Sie mit Hilfe der INITIALIZE-Funktion einzeln wiederherstellen: Drücken Sie nach der Auswahl des Setups, das Sie initialisieren möchten, die [MENU]-Taste und danach die Funktionstaste neben der Display-Option „Initialize“. Drücken Sie anschließend im „Initialize“-Display die [ENTER]-Taste, um alle Parameter des ausgewählten Setups zu initialisieren. Nachdem die Initialisierung beendet wurde, drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum „Amp Simulator“-Display zurückzukehren.

● Der Volume-Parameter

Der „Volume“-Parameter, der die Gesamtlautstärke des Setups beeinflusst, befindet sich ganz oben in der Parameterliste. Mit diesem Parameter können Sie die Pegel des Setups an Ihre musikalischen Anforderungen anpassen. Möglicherweise möchten Sie alle Gitarrensetups auf den gleichen Pegel oder bestimmte, für Solos eingerichtete Effekte auf einen höheren Pegel als die anderen einstellen. Parameter wie beispielsweise Preamp Drive und EQ beeinflussen auch den subjektiven Pegel des Gitarrenklangs, und mit dem Volume-Parameter können Sie solche Variationen auf bequeme Art kompensieren.



● Der Preamp-Block

Je nach ausgewähltem Setup werden unter dem „Volume“-Parameter ein oder drei Preamp-Parameter angezeigt. In einigen Setups steht nur der „Drive“-Parameter zur Verfügung, während Sie in anderen Setups über „Drive“, „EQ LowGain“ und „EQ Hi Gain“ verfügen können. Die Preamp-Parameter haben folgende Funktionen:



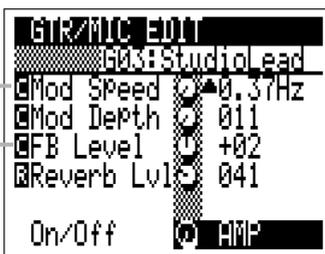
Drive	In der Fachsprache der Gitarristen entspricht dieser Parameter der „Gain“- oder „Pre-Gain“-Steuerung eines Verstärkers, der sowohl über einen Gain- als auch einen Master Volume-Regler verfügt. Höhere „Drive“-Werte (Bereich: 000 ... 127) bewirken eine stärkere Übersteuerung (Distortion).
--------------	---

EQ LowGain	Hebt die Baßfrequenzen an oder senkt sie ab (Bereich: -12dB ... +00dB ... +12dB). Negative Einstellungen senken den Baßfrequenzbereich ab und produzieren einen dünneren Klang. Positive Einstellungen heben den Baßfrequenzbereich an und sorgen für einen volleren Klang.
EQ Hi Gain	Hebt die Hochfrequenzen an oder senkt sie ab (Bereich: -12dB ... 0 ... +12dB). Negative Einstellungen senken den Hochfrequenzbereich ab und produzieren einen satteren, volleren Klang. Positive Einstellungen heben den Hochfrequenzbereich an und sorgen für einen helleren Klang.

● Der Chorus-Block

Der Chorus-Effekt läßt Ihren Gitarrensound lebendiger und sprühender klingen. Der Chorus-Block ist nicht bei allen Setups verfügbar. Falls Sie ein Setup auswählen, das den Chorus-Block nicht verwendet, werden anstelle der Chorus-Parameterwerte gestrichelte Linien angezeigt. Ist der Chorus-Block verfügbar, haben die Parameter die folgenden Funktionen:

Parameter des Chorus-Blocks



Mod Speed	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit (die Klangänderungsfrequenz) des Chorus-Effekts ein. Der Wertebereich liegt zwischen 0,0 Hz und 39,7 Hz. Je höher der Wert, desto schneller die Modulation.
Mod Depth	Modulationstiefe (Bereich: 000 bis 127). Je höher der Wert, desto tiefer die Modulation und demzufolge desto stärker der Effekt.
FB Level	Stellt die Stärke des auf den Chorus-Block angewendeten Feedbacks (Rückkopplung) ein (Bereich: -63 ... +00 ... +63). Negative Werte wenden ein Feedback mit umgekehrter Phase an.

● Der Reverb-Block

Der Reverb-Block verfügt nur über einen Parameter — „Reverb Lvl“ —, mit dem die Halltiefe eingestellt wird. Der Bereich von „Reverb Lvl“ liegt zwischen „000“ und „127“, wobei höhere Werte einen stärkeren Hall erzeugen. Falls Sie ein Setup auswählen, das den Reverb-Block nicht verwendet, werden anstelle des „Reverb Lvl“-Parameterwerts gestrichelte Linien angezeigt.

Parameter des
Reverb-Blocks



● Der „On/Off“-Parameter

Am unteren Ende der Parameterliste befindet sich der „On/Off“-Parameter. Mit diesem Parameter können Sie einen bestimmten Block auswählen, der über die [AMP SIMULATOR]-Taste auf dem Bedienfeld oder über einen an der FOOT SW-Buchse auf der Rückseite angeschlossenen Fußschalter ein- und ausgeschaltet wird (der Fußschalter muß dazu zunächst über einen UTILITY-Parameter dem Amp Simulator-Bereich zugeordnet werden; siehe Seite 245). Mit der Einstellung „ALL“ können alle Blöcke gleichzeitig ein- oder ausgeschaltet werden. Wenn die ausgewählten Blöcke umgangen werden („off“), erlischt die Leuchtdiode rechts neben der [AMP SIMULATOR]-Taste.



Die Einstellungsoptionen lauten:

AMP	Der Fußschalter oder die [AMP SIMULATOR]-Taste schaltet nur den Preamp-Block ein und aus.
CHO	Der Fußschalter oder die [AMP SIMULATOR]-Taste schaltet nur den Chorus-Block ein und aus.
REV	Der Fußschalter oder die [AMP SIMULATOR]-Taste schaltet nur den Reverb-Block ein und aus.
ALL	Der Fußschalter oder die [AMP SIMULATOR]-Taste schaltet alle drei Blöcke (Preamp, Chorus und Reverb) gleichzeitig ein und aus.

Für Sänger: Coole Stimmverarbeitung

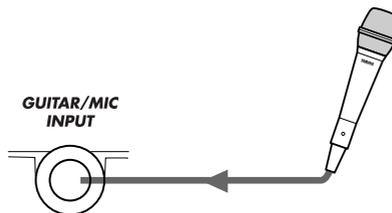
„Fall Sie kein Sänger sind, überspringen Sie diesen Abschnitt einfach.“

Das QY100 ist außerdem ein hervorragendes Begleittool für Sänger. An den GUITAR/MIC-Eingang können Sie direkt ein Mikrofon anschließen. Auf das eingehende Signal können Basis-Gesangseffekte wie beispielsweise Delay und Reverb angewendet werden. Ihnen stehen auch ein Chorus-Effekt zur Verfügung, mit dem Sie besonders kräftige Klänge erzeugen können.

Anschließen von Geräten und Gain-Einstellung

Ganz einfach! Neben den ab Seite 8 beschriebenen grundsätzlichen Setupanweisungen brauchen Sie nur Ihr Mikrofon an die GUITAR/MIC INPUT-Buchse an der Rückseite anzuschließen und mit dem GAIN-Regler die Lautstärke zu regulieren.

1 Schließen Sie Ihr Mikrofon an die GUITAR/MIC INPUT-Buchse auf der Rückseite an.

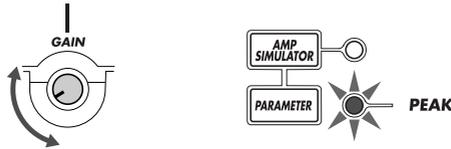


⚠ VORSICHT

- Wenn Sie am GUITAR/MIC-Eingang des QY100 ein Mikrofon anschließen, achten Sie darauf, daß für den Amp Simulator ein Mikrofonsetup ausgewählt wurde (Seite 48). Bei Auswahl eines Gitarrensetups kommt es u. U. zu lauten Rückkopplungen.

2 Stellen Sie die Vorverstärkung ein.

Stellen Sie mit Hilfe des GAIN-Reglers an der Rückseite den Eingangspegel des QY100 für Ihr Mikrofon ein. Wenn die PEAK-LED neben der [PARAMETER]-Taste öfter als nur gelegentlich leuchtet, ist die GAIN-Einstellung zu hoch. Der PEAK-Anzeiger sollte nur kurz bei den höchsten Pegelspitzen aufleuchten.

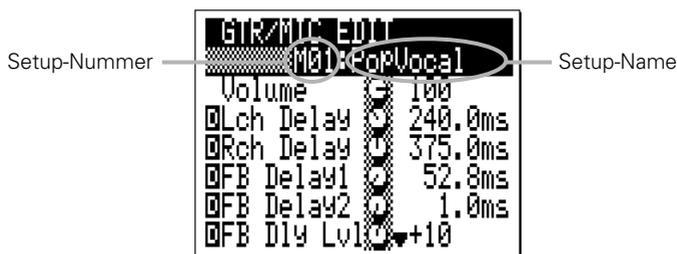


Testen Sie die (voreingestellten) Preset

Das QY100 verfügt über 5 speziell für Mikrofon entworfene Amp Simulator-Setups (siehe separates Heft „Data List“). Sie können über das „GTR/MIC EDIT“-Display, auf das Sie durch Drücken der [PARAMETER]-Taste zugreifen, die Setups auswählen und einzelne Parameter anpassen.

1 Drücken Sie die [PARAMETER]-Taste

Das „GTR/MIC EDIT“-Display wird angezeigt.



2 Markieren Sie Setup-Nummer und Setup-Namen

Bewegen Sie mit Hilfe der Cursortasten den Cursor auf die Setup-Nummer/den Setup-Namen im oberen Teil des Displays.

3 Wählen Sie die Setups aus, und testen Sie sie

Wählen Sie mit Hilfe der Tasten [-1] und [+1] das gewünschte Setup (M01 bis M05) aus (ggf. müssen Sie die Gitarrensetups G01 bis G18 überspringen, um zu den Mikrofonsetups zu gelangen). Testen Sie weitere Setups aus, ohne sie zu ändern. Anpassungen können Sie zu einem späteren Zeitpunkt vornehmen. Vergewissern Sie sich, daß der VOLUME-Regler des QY100 auf einen geeigneten Pegel eingestellt wurde, und stellen Sie ggf. den GAIN-Regler auf der Rückseite ein, um den Gesamtpegel und die Klangqualität zu optimieren.

Anpassen der Setups über die Parameter für Mikrofoneffekte

Der Bereich für Mikrofone des QY100 Amp Simulators besteht aus drei Haupteffektblöcken: Delay-Block, Chorus-Block und Reverb-Block (siehe nachfolgende Abbildung).



Alle für jedes einzelne Setup verfügbaren Parameter befinden sich im GTR/MIC EDIT-Display unter der Setup-Nummer und dem Setup-Namen. Die Delay-Parameter befinden sich relativ weit oben in der Parameterliste und sind mit einem hellen „D“ auf dunklem Hintergrund vor dem Parameternamen gekennzeichnet. Es folgen die Parameter des Chorus-Blocks, vor deren Namen ein helles „C“ auf dunklem Hintergrund angezeigt wird. Der Reverb-Block besitzt nur einen Parameter, der — wie unschwer zu erraten — durch ein helles „R“ auf dunklem Hintergrund gekennzeichnet wird. Die Parameterliste umfasst auch die Parameter „Volume“ und „On/Off“, die im folgenden beschrieben werden.

Parameterseite 1

Parametername	Parameterwert
Volume	100
Lch Delay	240.0ms
Rch Delay	375.0ms
FB Delay1	52.8ms
FB Delay2	1.0ms
FB Dly	+10

Parameterseite 2



So bearbeiten Sie einen Parameter:

1 Bewegen Sie den Cursor auf den zu bearbeitenden Parameter

Markieren Sie mit Hilfe der Cursortasten den gewünschten Parameterwert. Da nicht alle Parameter auf eine Displayseite passen, müssen Sie am unteren Rand der ersten Seite weiter nach unten scrollen, um die Parameter der zweiten Seite anzuzeigen.

2 Stellen Sie den Parameterwert ein

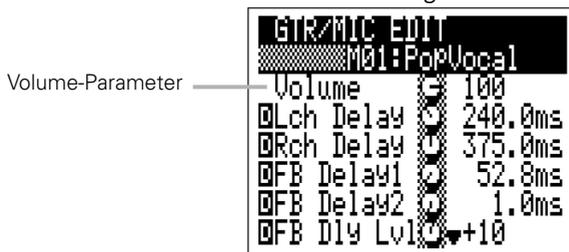
Verwenden Sie dazu die Tasten [-1] und [+1] oder die Eingabemethode SHIFT+ZIFFER (siehe Seite 34. Diese Methode steht jedoch für einige Parameter nicht zur Verfügung.). Zusätzlich zum numerischen Parameterwert verfügt jeder Parameter auch über einen grafischen Pegelanzeiger, der sich zwischen dem Parameternamen und dem Parameterwert befindet. Dank dieser Anzeige lassen sich die Parametereinstellungen auf einen Blick miteinander vergleichen.

■ HINWEIS

- Für alle Setups werden sämtliche von Ihnen an den Parametern vorgenommenen Änderungen beibehalten, auch wenn Sie eine anderes Preset auswählen oder das QY100 ausschalten. Die Anfangseinstellungen der Setups können Sie mit Hilfe der INITIALIZE-Funktion einzeln wiederherstellen: Drücken Sie nach der Auswahl des Setups, das Sie initialisieren möchten, die [MENU]-Taste und danach die Funktionstaste neben der Display-Option „Initialize“. Drücken Sie anschließend im „Initialize“-Display die [ENTER]-Taste, um alle Parameter des ausgewählten Setups zu initialisieren. Nachdem die Initialisierung beendet wurde, drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum „Amp Simulator“-Display zurückzukehren.

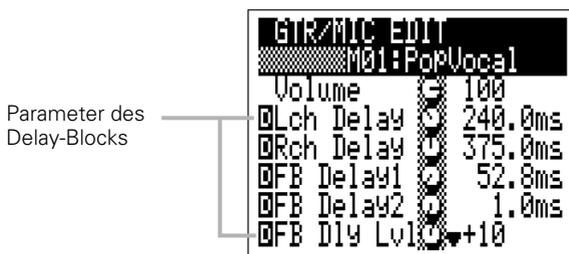
● Der Volume-Parameter

Der „Volume“-Parameter, der die Gesamtlautstärke des Setups beeinflusst, befindet sich ganz oben in der Parameterliste. Mit diesem Parameter können Sie die Pegel des Setups an Ihre musikalischen Anforderungen anpassen. Möglicherweise möchten Sie alle Setups auf den gleichen Pegel oder bestimmte Effekte auf einen höheren Pegel als die übrigen einstellen.



● Der Delay-Block

Der Delay-Stereoblock verfügt über die folgenden fünf Parameter:



Lch Delay	Hier können Sie die Anfangsverzögerung für den linken Kanal in einem Bereich von 0,1 bis 715,0 Millisekunden festlegen.
Rch Delay	Hier können Sie die Anfangsverzögerung für den rechten Kanal in einem Bereich von 0,1 bis 715,0 Millisekunden festlegen.
FB Delay1	Hier können Sie die Delay-Zeit für die Rückkopplung des linken Kanals in einem Bereich von 0,1 bis 715,0 Millisekunden festlegen (legt die Delay-Zeit für Verzögerungen nach der anfänglichen Hauptverzögerung fest).
FB Delay2	Hier können Sie die Delay-Zeit für die Rückkopplung des rechten Kanals in einem Bereich von 0,1 bis 715,0 Millisekunden festlegen (legt die Delay-Zeit für Verzögerungen nach der anfänglichen Hauptverzögerung fest).
FB Dly Lvl	Der Feedback Delay Level bestimmt, wie die späteren Verzögerungen nach der anfänglichen Verzögerung ausgeblendet werden.

● Der Chorus-Block

Der Chorus-Effekt lässt Ihre Stimme lebendiger und spritziger klingen. Der Chorus-Block ist nicht bei allen Setups verfügbar. Falls Sie ein Setup auswählen, das den Chorus-Block nicht verwendet, werden anstelle der Chorus-Parameterwerte gestrichelte Linien angezeigt. Ist der Chorus-Block verfügbar, haben die Parameter die folgenden Funktionen:



Mod Speed	Stellt die Modulationsgeschwindigkeit (die Klangänderungsfrequenz) des Chorus-Effekts ein. Der Wertebereich liegt zwischen 0,0 Hz und 39,7 Hz. Je höher der Wert, desto schneller die Modulation.
Mod Depth	Modulationstiefe (Bereich: 000 bis 127). Je höher der Wert, desto tiefer die Modulation und demzufolge desto stärker der Effekt.
FB Level	Stellt die Stärke des auf den Chorus-Block angewendeten Feedbacks (Rückkopplung) ein (Bereich: -63 ... +00 ... +63). Negative Werte wenden ein Feedback mit umgekehrter Phase an.

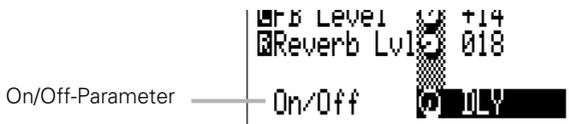
● Der Reverb-Block

Der Reverb-Block verfügt nur über einen Parameter — „Reverb Lvl“ —, mit dem die Halltiefe eingestellt wird. Der Bereich von „Reverb Lvl“ liegt zwischen „000“ und „127“, wobei höhere Werte einen stärkeren Hall erzeugen. Falls Sie ein Setup auswählen, das den Reverb-Block nicht verwendet, werden anstelle des „Reverb Lvl“-Parameterwerts gestrichelte Linien angezeigt.



● Der „On/Off“-Parameter

Am unteren Ende der Parameterliste befindet sich der „On/Off“-Parameter. Mit diesem Parameter können Sie einen bestimmten Block auswählen, der über die [AMP SIMULATOR]-Taste auf dem Bedienfeld oder über einen an der FOOT SW-Buchse auf der Rückseite angeschlossenen Fußschalter ein- und ausgeschaltet wird (der Fußschalter muß dazu zunächst über einen UTILITY-Parameter dem Amp Simulator-Bereich zugeordnet werden; siehe Seite 245). Mit der Einstellung „ALL“ können alle Blöcke gleichzeitig ein- oder ausgeschaltet werden. Wenn die ausgewählten Blöcke umgangen werden („off“), erlischt die Leuchtdiode rechts neben der [AMP SIMULATOR]-Taste.



Die Einstellungsoptionen lauten:

DLY	Der Fußschalter oder die [AMP SIMULATOR]-Taste schaltet nur den Delay-Block ein und aus.
CHO	Der Fußschalter oder die [AMP SIMULATOR]-Taste schaltet nur den Chorus-Block ein und aus.
REV	Der Fußschalter oder die [AMP SIMULATOR]-Taste schaltet nur den Reverb-Block ein und aus.
ALL	Der Fußschalter oder die [AMP SIMULATOR]-Taste schaltet alle drei Blöcke (Delay, Chorus und Reverb) gleichzeitig ein und aus.

Sofortbegleitung

In diesen Abschnitt erfahren Sie, wie Sie das QY100 zur Erzeugung einer enormen Vielzahl an Begleitungen verwenden können, ohne dazu Programmierungen vornehmen zu müssen. Durch Kombination der 768 (voreingestellten) Preset Patterns (128 Styles x 6 Sections) mit den 99 Preset Chord Templates (Akkordvorlagen) steht Ihnen ein riesiges Reservoir an Begleitvariationen zur Verfügung.

Begriffserklärungen

Bevor wir entdecken, wie einfach sich mit dem QY100 Begleitungen erzeugen lassen, ein paar Erläuterungen zur verwirrenden Terminologie: was genau sind „Patterns“, „Styles“, „Sections“ und „Chord Templates“?

● Styles

Bei einem „Style“ handelt es sich um einen Musikstil. Wie beispielsweise „Blues“ oder „Reggae“ oder „Hip-Hop“. Die 128 Styles des QY100 sind praktisch Mini-Arrangements in verschiedenen musikalischen Stilrichtungen, die je nach Stil Parts für Drums/Percussion, Baß, Akkorde usw. enthalten. Jeder Style wird weiter in „Sections“ unterteilt.

● Sections

Jeder einzelne Style besitzt mehrere „Sections“ (siehe unten).

INTRO	Wie der Name impliziert, ist diese Section in der Regel die Einleitung zu einem Song.
MAIN A	Die Section „MAIN A“ wird normalerweise für die Strophe eines Songs verwendet.
MAIN B	Hierbei handelt es sich um eine Variante von MAIN A, die als Refrain oder „Brücke“ eines Songs verwendet werden kann.
FILL AB	Eine Pause oder „Füllung“, die von MAIN A zu MAIN B überleitet.

FILL BA	Eine „Füllung“, die von MAIN B zu MAIN A überleitet.
ENDING	Ein Schlußpattern, das den Song beendet. Die Wiedergabe endet automatisch, wenn des Schlußpattern gespielt wurde.
BLANK	Wenn Sie die Section „BLANK“ auswählen, erzeugt das QY100 keinen Klang, bis Sie eine andere Section auswählen. Das QY100 hält jedoch den Takt, so daß die als nächstes ausgewählte Section im Takt einsetzt.

● Patterns

Bei den „Sections“ jedes einzelnen „Styles“ handelt es sich um Patterns. Die INTRO-Section des Styles „FunkRock“ ist genauso wie die MAIN B-Section des Styles „BritPop“ ein Pattern. So entstehen aus 128 Styles mit jeweils 6 Sections (aus offenkundigen Gründen zählen wir die BLANK-Section nicht mit) insgesamt 768 einzelne Patterns.

● Chord Templates

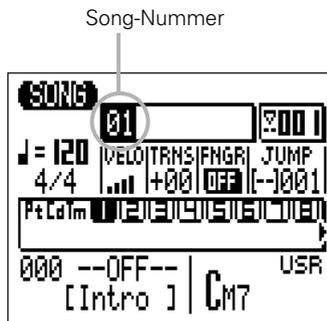
Wenn Sie eine Section eines Styles auswählen und einfach abspielen, wird der Style ohne jegliche „harmonische Bewegung“ (sprich: ohne Akkordänderungen) wiedergegeben. Der Style wird im aktuell ausgewählten Akkord abgespielt, bis Sie von Hand einen neuen Akkord eingeben oder eine Akkordfolge programmieren. Wir heben uns die manuelle Akkordeingabe und die Programmierung der Akkordfolgen für spätere Kapitel auf, da das QY100 über 99 voreingestellte Akkordfolgen verfügt, die Sie einfach auswählen und abspielen können! Diese „Chord Templates“ umfassen eine große Vielfalt an „Standardfolgen“ — vielleicht erkennen Sie sogar einige aus bekannten Songs —, die in vielen musikalischen Genres häufig verwendet werden.

Testen der Preset Styles

Die (voreingestellten) Preset Styles des QY100 können im SONG-Modus ausgewählt und abgespielt werden.

1 Rufen Sie den SONG-Modus auf, und wählen Sie einen nicht belegten Song aus

Drücken Sie (falls nötig) die [SONG]-Taste, um in den SONG-Modus zu wechseln, vergewissern Sie sich, daß sich der Cursor an der Song-Nummer oben im Display befindet, und wählen Sie mit Hilfe der Tasten [+1] und [-1] einen nicht belegten Song aus.



Die Dateneingabemethode SHIFT+ZIFFER:

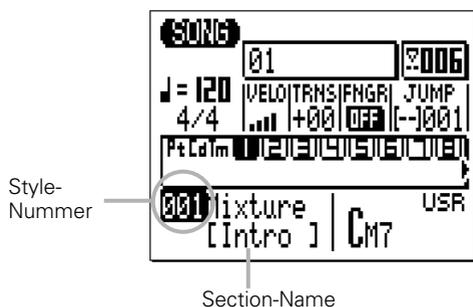
Sie können zum Eingeben der Song-Nummern oder anderer Datenwerte auch die Methode SHIFT+ZIFFER benutzen. Geben Sie mit Hilfe der numerierten schwarzen Tasten auf der Mikrotastatur die gewünschte Nummer ein, während Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

■ HINWEIS

- Sollten alle 20 Songs bereits Daten enthalten, löschen Sie mit dem auf Seite 179 beschriebenen „Clear Song“-Job einen Song.

2 Markieren Sie die Style-Nummer

Der Bereich links unten im QY100-Display ist der Auswahlbereich für den Style und die Section.



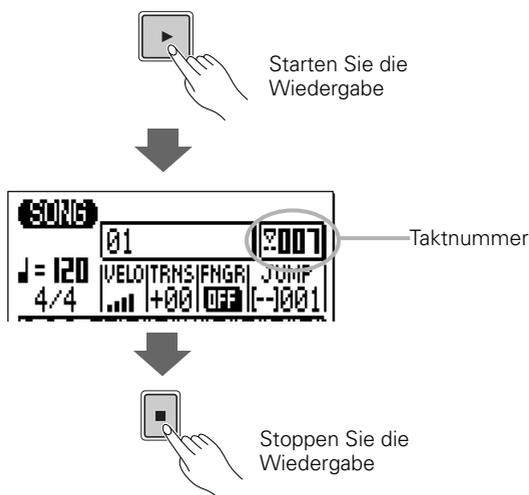
Um einen Style auszuwählen, bewegen Sie den Cursor zur Style-Nummer im Display.

3 Wählen Sie einen Style aus

Wählen Sie mit Hilfe der Tasten [-1] und [+1] oder der Eingabemethode SHIFT+ZIFFER (Seite 34) den gewünschten Style aus (Einzelheiten zu den einzelnen Styles finden Sie in der „Preset Style List“ im separaten Heft „Data List“).

4 Starten Sie die Wiedergabe

Drücken Sie die Sequencertaste [▶], um die Wiedergabe des ausgewählten Styles zu starten, und die [■]-Taste, um die Wiedergabe auf Wunsch zu stoppen.

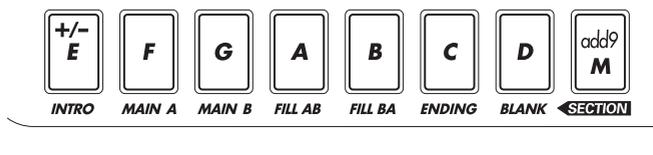


● Zwei Methoden zur Auswahl von Sections

Sie haben zwei Möglichkeiten, um die wiederzugebende Section auszuwählen:

Methode 1: Bewegen Sie den Cursor zum Section-Namen im unteren Teil des Displays. Wählen Sie mit Hilfe der Tasten [-1] und [+1] oder der Eingabemethode SHIFT+ZIFFER (Seite 34) eine Section aus.

Methode 2: Drücken Sie auf der Mikrotastatur einfach die der gewünschten Section entsprechende Taste. (Beachten Sie, daß unter den 7 weißen Tasten auf der linken Seite der Mikrotastatur die Namen der Sections stehen.) Methode 2 funktioniert nur, wenn sich der Cursor im Displaybereich für die Style- und Sectionauswahl befindet.



Falls Sie während der Wiedergabe eines Styles eine neue Section auswählen, wird bei beiden Methoden die neu ausgewählte Section ab dem Anfang des nächstfolgenden Taktes wiedergegeben. Bis zum Beginn der Wiedergabe wird vor dem neu ausgewählten Section-Namen „NEXT“ angezeigt.



Wenn während der Wiedergabe des Styles eine der Sections INTRO, FILL AB oder FILL BA ausgewählt wird, wird diese einmal vollständig wiedergegeben. Anschließend wechselt die Wiedergabe automatisch zu einer der Sections MAIN A oder

MAIN B, wobei auf INTRO und FILL BA die Section MAIN A und auf FILL AB die Section MAIN B folgt. Bei Auswahl der Section ENDING wird die Wiedergabe nach einmaligem Abspielen dieser Section automatisch beendet.

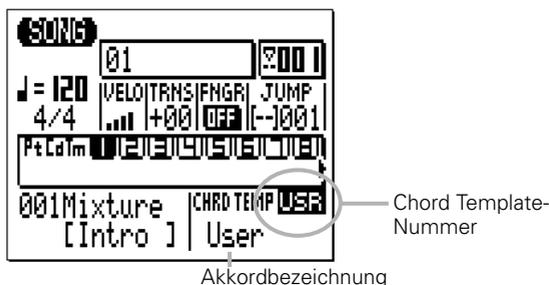
- Beliebige Section (oder keine Section) → **INTRO** → MAIN A
- Beliebige Section → **FILL AB** → MAIN B
- Beliebige Section → **FILL BA** → MAIN A
- Beliebige Section → **ENDING** → Ende der Wiedergabe

Fügen Sie Akkorde hinzu, und spielen Sie mit!

Jetzt, wo das Pattern Ihrer Wahl auf dem QY100 läuft (falls nicht, wählen Sie jetzt eines aus, und spielen Sie es ab), wollen wir es mit einigen der Preset Chord Templates (voreingestellten Akkordvorlagen) versehen.

1 Markieren Sie den Chord Template-Parameter

Der Bereich rechts unten im QY100-Display ist der Auswahlbereich für den Akkord und die Chord Template. Bewegen Sie den Cursor in die obere rechte Ecke dieses Bereichs.



2 Wählen Sie eine Preset Chord Template aus

Wählen Sie mit Hilfe der Tasten [-1] und [+1] ein(e) der Preset Chord Templates aus (Nummern P01 bis P99), und hören Sie sie an. Befindet sich der Cursor auf der Chord Template-Nummer, wird der Name der ausgewählten Chord Template unterhalb der Chord Template-Nummer angezeigt. Wenn Sie den Cursor von der Chord Template-Nummer entfernen, wird an dieser Stelle während der Wiedergabe der Begleitung die Bezeichnung der einzelnen Akkorde angezeigt.

■ HINWEIS

- Die Tatsache, daß das QY100 die Akkordbezeichnungen während der Wiedergabe anzeigt, ist ein großartiges Hilfsmittel beim Lernen! Dadurch, daß Sie die Akkordbezeichnungen während der Wiedergabe der Akkordfolgen sehen — Sie können auch selbst mitspielen! —, lernen Sie, die Akkorde jeder Akkordfolge mit dem von ihnen erzeugten Klangeindruck zu assoziieren. Nach einiger Zeit und mit etwas Übung sollten Sie in der Lage sein, Akkordfolgen akustisch zu erkennen.
- Alle Chord Templates werden zunächst in C-Dur wiedergegeben. Transponieren Sie mit Hilfe des Transponierungsparameters TRNS den gesamten Song zur gewünschten Tonart (siehe Seite 123).

Einige der Chord Templates sind Standardfolgen — wie beispielsweise die Grundfolge I – VI – II – V7 der Template POPS-M01 (P01). Andere haben vielleicht etwas ungewöhnlichere Akkordfolgen und sind dennoch nicht weniger interessant oder hilfreich. Eine vollständige Liste der 99 verfügbaren Chord Templates und deren Akkordfolgen finden Sie in der „Chord Template List“ im separaten Heft „Data List“. Üben Sie einige Male das Kombinieren verschiedener Styles mit Chord Templates, und schauen Sie, was sich daraus entwickeln kann! Vergessen Sie nicht, auch die verschiedenen Sections der einzelnen Styles auszuwählen, um zu hören, wie sie mit den ausgewählten Chord Templates klingen.

Aufnahme eigener Akkordfolgen und Patternwechsel

Nachdem Sie sich mit den Styles, Patterns und Preset Chord Templates des QY100 vertraut gemacht haben, versuchen doch einmal, eine kurze Begleitung mit Patternwechseln und einer eigenen Akkordfolge aufzunehmen.

Als ein schnell und einfach zu programmierendes Beispiel werden wir den Style „HipHop2“ (Style-Nummer 035) mit dem folgenden Arrangement verwenden:

INTRO (4 Takte) → **MAIN A** (7 Takte) →
FILL AB (1 Takt) → **MAIN B** (7 Takte) →
FILL BA (1 Takt) → **MAIN A** (8 Takte) →
ENDING

■ HINWEIS

- Die Sections **MAIN A** und **MAIN B** sind die ersten beiden Male jeweils nur 7 Takte lang (statt der gängigeren „Einheit“ von 8 Takten), weil die Füllpatterns — **FILL AB** und **FILL BA** — als letzter Takt der 8-Takte-Einheit fungieren.

Die Akkordwechsel sind ganz einfach. Die gesamte Begleitung verwendet nur zwei Akkorde — $\text{Cm7}^{(11)}$ und $\text{Fm7}^{(11)}$:

INTRO											
$\text{Cm7}^{(11)*}$	%		%		%						
MAIN A								FILL AB			
$\text{Cm7}^{(11)}$	%		$\text{Fm7}^{(11)}$	%		$\text{Cm7}^{(11)}$	%		$\text{Fm7}^{(11)}$	%	
MAIN B								FILL BA			
$\text{Cm7}^{(11)}$	%		$\text{Fm7}^{(11)}$	%		$\text{Cm7}^{(11)}$	%		$\text{Fm7}^{(11)}$	%	
MAIN A											
$\text{Cm7}^{(11)}$	%		$\text{Fm7}^{(11)}$	%		$\text{Cm7}^{(11)}$	%		$\text{Fm7}^{(11)}$	%	
ENDING											
$\text{Cm7}^{(11)*}$	%		%		%						

* Die Sections **INTRO** und **ENDING** besitzen eigene Akkordfolgen — Sie brauchen nur den Startakkord festzulegen ($\text{Cm7}^{(11)}$)

1 Rufen Sie den SONG-Modus auf, und wählen Sie einen nicht belegten Song aus

Drücken Sie (falls nötig) die [SONG]-Taste, um in den SONG-Modus zu wechseln, vergewissern Sie sich, daß sich der Cursor an der Song-Nummer oben im Display befindet, und wählen Sie mit Hilfe der Tasten [+1] und [-1] einen nicht belegten Song aus.



Die Dateneingabemethode SHIFT+ZIFFER:

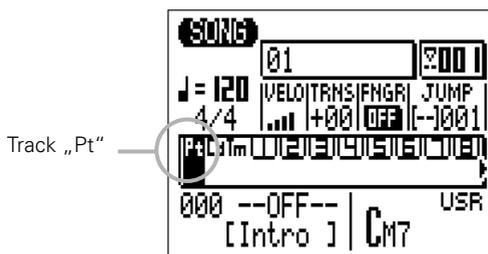
Sie können zum Eingeben der Song-Nummern oder anderer Datenwerte auch die Methode SHIFT+ZIFFER benutzen. Geben Sie mit Hilfe der nummerierten schwarzen Tasten auf der Mikrotastatur die gewünschte Nummer ein, während Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten. Drücken Sie dann die [ENTER]-Taste.

■ HINWEIS

- Sollten alle 20 Songs bereits Daten enthalten, löschen Sie mit dem auf Seite 179 beschriebenen „Clear Song“-Job einen Song.

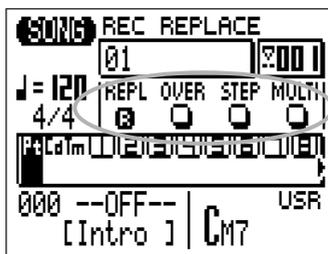
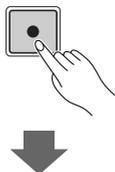
2 Wählen Sie Track „Pt“ aus, um die Patternwechsel aufzuzeichnen

Bewegen Sie den Cursor in den Track-Bereich des Displays, und verschieben Sie ihn dann nach links oder rechts, um den Track „Pt“ (Pattern) zu markieren. Ist der Track „Pt“ markiert, bewegen Sie den Cursor nach oben oder unten, um auf andere Displaybereiche zuzugreifen (mit Bewegungen nach links oder rechts wählen Sie einen anderen Track aus). Der ausgewählte Track bleibt markiert, auch wenn Sie den Cursor in andere Displaybereiche bewegen.



3 Stellen Sie die Aufnahmebereitschaft her

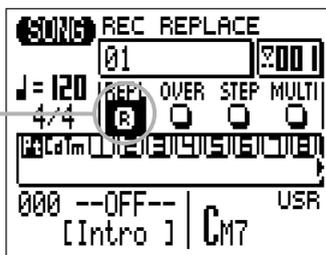
Drücken Sie die [●]-Taste, um die Aufnahmebereitschaft herzustellen. Die rote LED über der [●]-Taste leuchtet auf. Daraufhin werden die Auswahlschalter für den Aufnahmemodus in der Mitte des Displays angezeigt, und der Name des aktuellen Aufnahmemodus wird ganz oben im Display angezeigt.



Auswahlschalter für den Aufnahmemodus

4 Wählen Sie den Echtzeit-Aufnahmemodus „Replace“ aus

Falls der Echtzeit-Aufnahmemodus „Replace“ nicht bereits ausgewählt ist, bewegen Sie den Cursor zur „REPL“-Taste im Aufnahmemodusbereich des Displays, und drücken Sie die [ENTER]-Taste. In der markierten Schaltfläche für den Aufnahmemodus wird ein helles „R“ auf dunklem Hintergrund angezeigt.



Markierte Schaltfläche für den Aufnahmemodus

5 Wählen Sie Start-Pattern, -Akkord und -Tempo aus

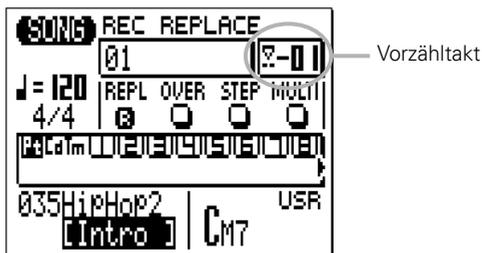
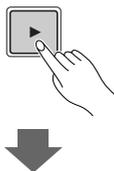
Bewegen Sie zur Auswahl der Startwerte für die Begleitung den Cursor zu den Parametern für Style-Nummer, Section, Akkord und Tempo, und stellen Sie diese Ihren Wünschen entsprechend ein.

■ HINWEIS

- Für die Aufnahme können Sie den Tempo-Parameter langsamer einstellen als für die spätere Wiedergabe. So haben Sie für die Eingabe der Patterns und Akkordwechsel ausreichend Zeit.

6 Zeichnen Sie die Patternwechsel auf

Drücken Sie die [▶]-Taste, um mit der Aufzeichnung der Patternwechsel auf dem Pattertrack des QY100 zu beginnen. Bevor die eigentliche Aufnahme beginnt, zählt das Metronom einen Takt vor (die Anzahl der Vorzählakte kann im Utility-Modus geändert werden; siehe Seite 245). Der Vorzählvorgang wird außerdem durch negative Zahlen im Taktnummernbereich des Displays dargestellt. Bei der Standardeinstellung von einem Vorzähltakt wird während des Vorzählens „-01“ angezeigt, und dann beginnt die Aufzeichnung mit Takt „001“.



Eingeben von Patternwechseln

Der Cursor wird automatisch auf der Style-Nummer positioniert, wenn Sie mit der Aufzeichnung auf dem Pattertrack beginnen. Sie zeichnen Änderungen der Style-

Nummern auf, indem Sie mit den Tasten [+1] und [-1] oder mit Hilfe der Eingabemethode SHIFT+ZIFFER (Seite 34) die gewünschten Styles auswählen. In unserem Beispiel müssen Sie nur Sections innerhalb des Styles „HipHop2“ auswählen. Sie müssen also keine Style-Nummern ändern. Am einfachsten wechseln Sie eine Section, indem Sie während der Aufnahme zum gewünschten Zeitpunkt die entsprechende Taste auf der Mikrotastatur drücken. Beachten Sie dabei, daß alle Patternwechsel am Anfang des auf die Eingabe folgenden Taktes wirksam werden. Beachten Sie außerdem, daß einige Sections an ihrem Ende automatisch zu einer anderen Section überleiten: INTRO zu MAIN A; FILL AB zu MAIN B; FILL BA zu MAIN A. Sie sollten Ihren Begleittrack mit dem ENDING-Pattern beenden; ansonsten wird die Begleitung endlos abgespielt.

Zeichnen Sie die folgenden Patternwechsel auf:

INTRO (Takte 1 ... 4): Das ist das Start-Pattern (das INTRO-Pattern wurde bereits in Schritt 5 ausgewählt).

MAIN A (Takte 5 ... 11): Das Pattern MAIN A wird nach Beendigung der INTRO-Section automatisch ausgewählt, also brauchen Sie Pattern MAIN A nicht manuell einzugeben.

FILL AB (Takt 12): Drücken Sie im Laufe von Takt 11 auf der Mikrotastatur die Taste [FILL AB], so daß die Wiedergabe von FILL AB am Anfang des 12. Taktes beginnt.

MAIN B (Takte 13 ... 19): Das Pattern MAIN B wird nach einmaliger Wiedergabe von FILL AB automatisch ausgewählt, also brauchen Sie es nicht manuell auszuwählen.

FILL BA (Takt 20): Drücken Sie im Laufe von Takt 19 auf der Mikrotastatur die Taste [FILL BA], so daß die Wiedergabe von FILL BA am Anfang des 20. Taktes beginnt.

MAIN A (Takte 21 ... 28): Das Pattern MAIN A wird nach einmaliger Wiedergabe von FILL BA automatisch ausgewählt, also brauchen Sie es nicht manuell auszuwählen.

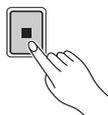
ENDING (Takte 29 ... 32): Nach der Wiedergabe des ENDING-Patterns wird anstelle des Style-Namens „--END--“ angezeigt.

■ **HINWEIS**

- Nach dem ENDING-Pattern wird die Wiedergabe im Echtzeit-Aufnahmemodus ständig wiederholt. Bei der Songwiedergabe in Schritt 11 wird die Wiedergabe des Songs jedoch automatisch beendet.

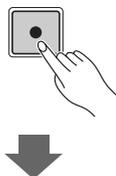
7 Stoppen Sie die Aufnahme

Drücken Sie die [■]-Taste, um die Aufzeichnung anzuhalten und zum SONG-Modus zurückzukehren.



8 Stellen Sie die Aufnahmebereitschaft noch einmal her, und wählen Sie den Track „Cd“ aus

Drücken Sie die [●]-Taste, um die Aufnahmebereitschaft erneut herzustellen (nach wie vor ist der Aufnahmemodus „REPL“ ausgewählt). Bewegen Sie den Cursor in den Track-Bereich des Displays, und wählen Sie dann den Track „Cd“ (Chord; Akkord) aus.



Der Akkord wird erst dann tatsächlich eingegeben, wenn Sie die [ENTER]-Taste drücken (bis dahin blinken Grundton und Akkordart im Display). Beachten Sie, daß die Akkorde auf den Viertelnotenzählzeiten geändert werden.

Versuchen Sie deshalb, die [ENTER]-Taste für die Aufnahme eines Akkordwechsels genau auf oder kurz vor dem Taktschlag zu drücken, zu dem der Akkordwechsel ausgeführt werden soll. Synkopierte Akkordwechsel können im STEP-Aufnahmemodus programmiert werden (Seite 89).

Sie können die Akkordwechsel auch über die Mikrotastatur eingeben (Seite 69).

Zeichnen Sie die Akkordwechsel wie folgt auf:

INTRO (Cm7⁽¹¹⁾): Die Preset INTRO-Patterns besitzen eigene Akkordfolgen. Sie können zwar den Grundton (Tonart) festlegen, Akkordarten wie „M“ oder „m6“ werden jedoch ignoriert. Da in Schritt 5 bereits „Cm7⁽¹¹⁾“ als Startakkord ausgewählt wurde, müssen Sie an dieser Stelle keine weiteren Akkorde für das INTRO eingeben.

MAIN A (Cm7⁽¹¹⁾/Fm7⁽¹¹⁾): Die Folge wechselt einfach alle zwei Takte zwischen den Akkorden Cm7⁽¹¹⁾ und Fm7⁽¹¹⁾. Cm7⁽¹¹⁾ für Takte 5 und 6, Fm7⁽¹¹⁾ für Takte 7 und 8, usw.

FILL AB (Fm7⁽¹¹⁾): Sie brauchen keinen Akkord für das Pattern FILL AB einzugeben, der Akkord Fm7⁽¹¹⁾ wird bis zum Anfang von Pattern MAIN B fortgesetzt.

MAIN B (Cm7⁽¹¹⁾/Fm7⁽¹¹⁾): Wie zuvor wechselt die Folge alle zwei Takte zwischen Cm7⁽¹¹⁾ und Fm7⁽¹¹⁾.

FILL BA (Fm7⁽¹¹⁾): Der Akkord Fm7⁽¹¹⁾ wird fortgesetzt, bis das Pattern MAIN A beginnt.

MAIN A (Cm7⁽¹¹⁾/Fm7⁽¹¹⁾): Wie zuvor wechselt die Folge alle zwei Takte zwischen Cm7⁽¹¹⁾ und Fm7⁽¹¹⁾.

ENDING (Cm7⁽¹¹⁾): Wie die INTRO-Patterns besitzen auch die Preset ENDING-Patterns eigene Akkordfolgen.

Sie können zwar den Grundton (Tonart) festlegen, Akkordarten werden jedoch ignoriert.

10 Stoppen Sie die Aufnahme

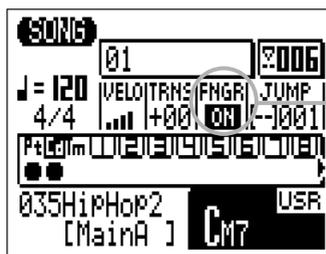
Drücken Sie die [■]-Taste, um die Aufzeichnung anzuhalten und in den SONG-Modus zurückzukehren.

11 Spielen Sie Ihre Begleitung ab

Drücken Sie die [▶]-Taste, um die Begleitung abzuspielen.

Akkordgriffe („Fingered Chords,,)

Darüber hinaus verfügt das QY100 über den „Fingered Chord“-Modus, in dem Sie Akkorde auch auf der Mikrotastatur spielen können, anstatt Grundton und Akkordart in der oben beschriebenen Weise festzulegen. Um diese Funktion zu aktivieren, positionieren Sie den Cursor vor der Aufzeichnung im SONG-Modusdisplay auf den Parameter „FNGR“ und drücken dann die [ENTER]-Taste, um „ON“ auszuwählen. Wenn Sie im „Fingered Chord“-Modus aufnehmen, müssen Sie nicht nach jedem Akkord die [ENTER]-Taste drücken. Die Akkorde werden so eingegeben, wie sie gespielt werden.

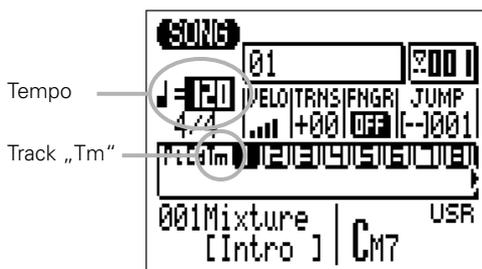


„Fingered Chord“-
Funktion

Aufnahme von Tempowechseln

Tempowechsel werden auf dem Track „Tm“ (Tempo) des QY100 in der gleichen Weise aufgenommen wie Patternwechsel auf dem Patterntrack und Akkordwechsel und auf dem Akkordtrack.

Wählen Sie nach der Aufzeichnung auf dem Pattern- und Akkordtrack den Track „Tm“ (Tempo) aus, und drücken Sie die [●]-Taste, um die Aufnahmebereitschaft herzustellen (für den Tempotrack kann nur der Echtzeit-Aufnahmemodus „Replace“ ausgewählt werden). Drücken Sie [▶], um die Aufnahme zu starten (der Cursor springt automatisch zum Tempo-Parameter), und geben Sie dann während der Aufnahme mit den Tasten [+1] und [-1] oder über die Eingabemethode SHIFT+ZIFFER (Seite 34) zum gewünschten Zeitpunkt die Tempowechsel ein. Drücken Sie die [■]-Taste, um die Aufnahme zu beenden. Tempowechsel lassen sich detailliert bearbeiten (siehe Seite 216).



■ HINWEIS

- Fall Sie an Ihrer Begleitung Tempowechsel vornehmen möchten, müssen Sie zu Beginn der Sequenz auch das Starttempo aufzeichnen.

Bei Fehlern ...

Ärgern Sie sich nicht. Ein paar bei der Echtzeitaufnahme gemachte Fehler lassen sich in der Regel problemlos im STEP-Aufnahmemodus (Seite 81) korrigieren.

Vervollständigung der Begleitung durch Hinzufügen von Details

„Sie müssen den vorhergehenden Abschnitt beendet haben, um mit diesen beginnen zu können.“

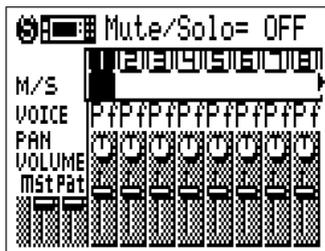
Die im vorhergehenden Abschnitt erstellte Basisbegleitung können Sie schon als Hintergrund für einige inspirierende Improvisationen verwenden. In diesem Abschnitt sorgen ein paar einfache Verzierungen für eine persönlichere Note für den Track. Die in diesem Abschnitt behandelten Verfahren können Sie problemlos auf die Erzeugung vollständiger Songs auf dem QY100 anwenden.

Voice-Zuordnungen

Bevor Sie mit der Aufnahme der Sequencertracks beginnen, wechseln Sie in den SONG VOICE-Modus und weisen die zu verwendenden Voices den entsprechenden SONG MODE-Sequencertracks zu. Sie können Voice-Zuordnungen auch später vornehmen oder ändern, es ist jedoch günstiger, mit den Voices aufzunehmen, die Sie dann im Song verwenden wollen.

1 Wechseln Sie in den SONG VOICE-Modus

Drücken Sie im Hauptdisplay des SONG-Modus einmal die [SONG]-Taste, so daß das SONG VOICE-Modusdisplay angezeigt wird.



2 Wählen Sie die Voices aus

Bewegen Sie den Cursor zur Voice-Auswahlfläche für Track 1, und wählen Sie mit Hilfe der Tasten [+1/YES] und [-1/NO] oder der Eingabemethode SHIFT+ZIFFER (Seite 34) den Parameter „Ld 081 SquareLd“ aus (der vollständige Voice-Name wird oben im Display angezeigt).

Schieben Sie dann den Cursor auf die Voice-Auswahlfläche für Track 2, und wählen Sie „En 056+Bass Hit“ aus.



3 Kehren Sie in den SONG-Hauptmodus zurück

Drücken Sie vom SONG VOICE-Display aus zweimal die [SONG]-Taste, um das SONG EFFECT-Display zu überspringen und zum Hauptdisplay des SONG-Modus zurückzukehren.



Zweimal drücken

Echtzeitaufnahme auf den Sequencertracks

Im folgenden finden Sie die Noten für die Parts, die wir auf den Tracks 1 und 2 aufnehmen wollen. Die obere Stimme (Höhen) wird Track 1 und die untere Stimme (Baß) Track 2 zugeordnet. Fall Sie keine Noten lesen können oder einfach keine Lust dazu haben, spielen Sie einfach eine beliebige Sequenz, die Ihnen gefällt. Musik sollte niemals zur lästigen Pflicht werden!

♩ = 120

081 SquareLD 

056+ Bass Hit 

081 

056+ 

081 

056+ 

081 

056+ 

081  17 18 19 20

056+ 

081  21 22 23 24

056+ 

081  25 26 27 28

056+ 

081  29 30 31 32

056+ 

1 Wählen Sie einen Track für die Aufnahme aus

Bewegen Sie den Cursor in den Track-Bereich des Displays, und verschieben Sie ihn dann nach links oder rechts, um den gewünschten Track (von 1 bis 16) zu markieren. In vorliegenden Fall sollten Sie den ersten Part auf Track 1 aufnehmen. Beachten Sie, daß das Display immer nur 8 der verfügbaren 16 Tracks anzeigt. Sie können jedoch mit Hilfe der Cursorstasten einfach nach links oder rechts weiterblättern, um auf die übrigen Tracks zuzugreifen (ein Pfeil links bzw. rechts von den Tracknummern zeigt an, daß Sie durch Scrollen in die entsprechende Richtung auf weitere Tracks zugreifen können). Ist der Track für die Aufnahme ausgewählt, bewegen Sie den Cursor nach oben oder unten, um auf andere Displaybereiche zuzugreifen (der ausgewählte Track bleibt markiert).



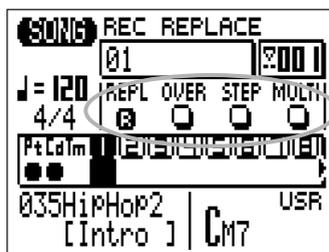
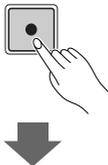
■ HINWEIS

- Fall Sie mit Hilfe der Mikrotastatur des QY100 aufnehmen möchten, können Sie über den „VELO“-Parameter die Velocity (Anschlagstärke) für die Tastatur festlegen. Die Velocity kann in 10 Schritten eingestellt werden: je mehr Balken angezeigt werden, um so größer die Velocity. Es gibt auch vier „Random Velocity“-Einstellungen, die für jede gespielte Note eine zufällige Velocity erzeugen und so die Anschlagvariationen eines tatsächlichen Spielers simulieren. Die Random-Einstellung „R1“ bewirkt die kleinste Variation und „R4“ die größte.



2 Stellen Sie die Aufnahmebereitschaft her

Drücken Sie die [●]-Taste, um die Aufnahmebereitschaft herzustellen. Die rote LED über der [●]-Taste leuchtet auf. Daraufhin werden die Auswahlschalter für den Aufnahmemodus in der Mitte des Displays angezeigt, und der Name des aktuellen Aufnahmemodus wird ganz oben im Display angezeigt.



Auswahlschalter für den Aufnahmemodus

3 Wählen Sie den Echtzeit-Aufnahmemodus „Replace“ oder „Overdub“ aus

Wenn ein Track völlig neu aufgenommen wird, werden Sie normalerweise den Echtzeit-Aufnahmemodus „Replace“ verwenden. Um ihn auszuwählen (falls dies nicht bereits der Fall ist), bewegen Sie den Cursor zur „REPL“-Taste im Aufnahmemodusbereich des Displays, und drücken Sie die [ENTER]-Taste. In der markierten Schaltfläche für den Aufnahmemodus wird ein helles „R“ auf dunklem Hintergrund angezeigt.

Wenn bereits Material auf einem Track aufgenommen wurde und Sie weitere Noten hinzufügen möchten, ohne die alten Daten zu löschen, wählen Sie anstelle von „REPL“ den Echtzeit-Aufnahmemodus „OVER“ (Overdub).



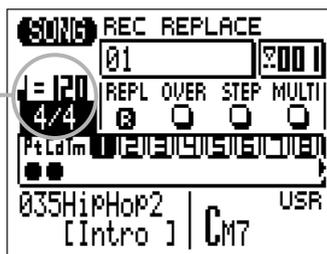
■ **HINWEIS**

- Neben „REPL“ und „OVER“ gibt es noch weitere Aufnahmemodi. Einzelheiten zu „STEP“ finden Sie auf Seite 91. Einzelheiten zu „MULTI“ finden Sie auf Seite 80.

4 Legen Sie das Tempo und die Taktart fest

Für dieses Beispiel verwenden wir die Standardeinstellungen 120 Beats pro Minute und 4/4-Takt, so daß Sie keine Änderungen vornehmen müssen. Wenn Sie jedoch mit einem anderen Tempo oder in einer anderen Taktart aufnehmen möchten, bewegen Sie den Cursor einfach zum entsprechenden Parameter, und stellen Sie ihn mit Hilfe der Tasten [+1/YES] und [-1/NO] ein.

Parameter für
Tempo und
Taktart



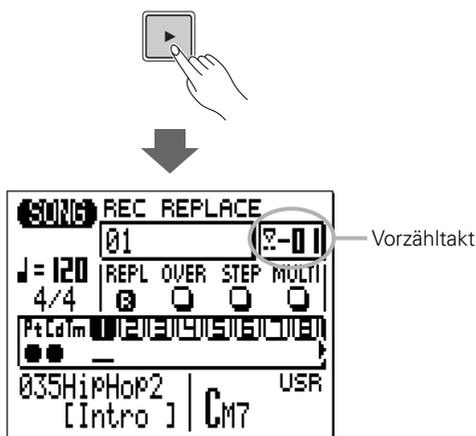
■ **HINWEIS**

- Wie beim Aufnehmen von Patterns und Akkorden können Sie den Tempo-Parameter langsamer einstellen als für die spätere Wiedergabe. So haben Sie für die Eingabe der Parts ausreichend Zeit.

5 Nehmen Sie den ersten Track auf

Drücken Sie die [▶]-Taste, um die Aufnahme zu starten. Das Metronom und der Vorzähler funktionieren wie bei der Pattern- und Akkordaufnahme: Bevor die eigentliche Aufnahme beginnt, zählt das Metronom einen Takt vor (die Anzahl der Vorzählakte kann im Utility-Modus geändert werden; siehe Seite 245). Der Vorzählvorgang wird außerdem durch negative Zahlen im Taktnummernbereich des Displays dargestellt. Bei der Standardeinstellung von einem Vorzähltakt wird während des Vorzählens „-01“ angezeigt, und dann beginnt die Aufzeichnung mit Takt „001“.

Spielen Sie nach dem Einsetzen der Aufnahme den Part auf der Mikrotastatur des QY100, auf einem externen MIDI-Keyboard oder einem anderen Controller.

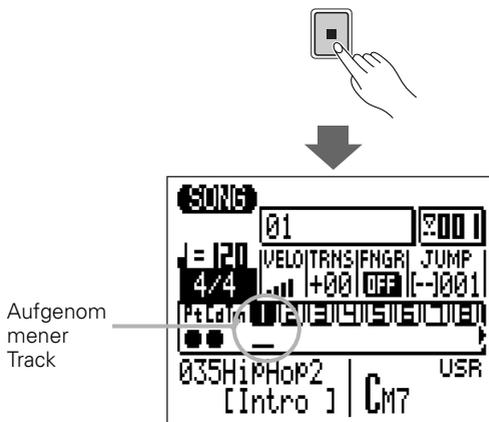


■ HINWEIS

- Wenn Sie Probleme mit dem Spiel eines Part in Echtzeit haben (oder Sie die Noten einfach lieber mit wissenschaftlicher Präzision eingeben möchten), nutzen Sie den auf Seite 91 beschriebenen Step Recording-Modus, um die Noten einzeln einzugeben und Notentiming und -dauer zu 100% zu kontrollieren.
- Fall Ihnen während der Aufzeichnung Fehler unterlaufen, können Sie den gesamten Track jederzeit erneut aufnehmen. Sind jedoch nur kleinere Korrekturen erforderlich, bietet sich u. U. eine Bearbeitung des Tracks im EDIT-Modus des QY100 (Seite 216) an.

6 Stoppen Sie die Aufnahme

Drücken Sie die [■]-Taste, um die Aufzeichnung anzuhalten und in den SONG-Modus zurückzukehren. Nach der Rückkehr in den SONG-Wiedergabemodus wird unter jedem bespielten Track ein Strich angezeigt. Dies ist das unterste Segment eines „Velocity-Messers“, der während der Wiedergabe den Velocity-Verlauf auf dem Track anzeigt.



7 Nehmen Sie den nächsten Track auf

Drücken Sie die [●]-Taste, um die Aufnahmebereitschaft erneut herzustellen (der Aufnahmemodus „REPL“ oder „OVER“ ist nach wie vor ausgewählt — lassen Sie ihn unverändert, oder ändern Sie ihn ggf., falls notwendig). Bewegen Sie den Cursor in den Track-Bereich des Displays, und wählen Sie dann den nächsten Aufnahmetrack aus (im vorliegenden Fall Track 2).

Drücken Sie die [▶]-Taste, um die Aufzeichnung zu starten, und folgen Sie bei der Aufnahme des nächsten Tracks den oben beschriebenen Anweisungen für die Aufnahme des ersten Tracks.

■ HINWEIS

- Um auf den Sequencertracks des QY100 auf diese Weise einen kompletten Song aufzunehmen, weisen Sie einfach den Tracks die gewünschten Voices zu und nehmen nacheinander so viele Tracks auf, wie Sie benötigen (bis zu 16).
- Nehmen Sie mit Hilfe der SONG JOBS (Seite 145) weitere Korrekturen an den aufgenommenen Tracks vor. Sind beispielsweise nicht alle Noten im Takt, können Sie das Timing mit Hilfe des „Quantize“-Jobs abstimmen. Schauen Sie sich die SONG JOB LIST auf Seite 146 an, um eine Vorstellung davon zu bekommen, welche Jobs Ihnen zur Verfügung stehen.

8 Stoppen Sie die Aufnahme

Drücken Sie die [■]-Taste, um die Aufzeichnung anzuhalten und in den SONG-Modus zurückzukehren.

9 Spielen Sie Ihre Begleitung ab

Drücken Sie die [▶]-Taste, um die Begleitung zusammen mit den Ergänzungen auf dem Sequencertrack abzuspielen.

Informationen zum Aufnahmemodus „MULTI“

Wenn Sie auf Seite 76 in Schritt **3** den „MULTI“-Modus auswählen, nimmt das QY100 gleichzeitig die über die MIDI-Kanäle 1 bis 16 empfangenen Daten auf den entsprechenden Tracks (1 bis 16) auf. Dies ist eine nützliche Option, wenn Sie eine Multi-Part-Aufnahme von einem Computer oder einem anderen Sequencer in Echtzeit aufnehmen möchten oder wenn die Aufnahmequelle ein MIDI-Instrument (z. B. eine MIDI-Gitarre) mit mehreren Ausgabekanälen ist.

Bevor Sie die Multi-Part-Aufnahme starten, vergewissern Sie sich, daß die Parameter „MIDI Sync“ auf „External“ (Seite 247), „MIDI Control“ auf „In“ oder „In/Out“ (Seite 247) und „Rec Count“ auf „OFF“ (Seite 245) gestellt wurden. Aktivieren Sie dann den Aufnahmebereitschafts-Modus (Seite 76), und wählen Sie den Aufnahmemodus „MULTI“ aus. Wenn Sie den externen Computer oder Sequencer starten, startet das QY100 die Multi-Part-Aufnahme automatisch.

Schrittweise Aufnahme der Begleitung

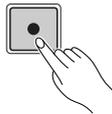
Der STEP-Aufnahmemodus kann auf den Tracks „Pt“ (Pattern) und „Cd“ (Akkorde) verwendet werden und ermöglicht das präzise Einfügen oder Löschen von einzelnen Pattern- und Akkordwechselln.

1 Wählen Sie einen Song für die Aufnahme aus

Wählen Sie eine nicht belegte Song-Nummer aus, wenn Sie im STEP-Aufnahmemodus einen neuen Song aufnehmen möchten, oder wählen Sie einen bereits vorhandenen Song aus, wenn Sie Änderungen oder Ergänzungen vornehmen möchten.

2 Stellen Sie die Aufnahmebereitschaft her

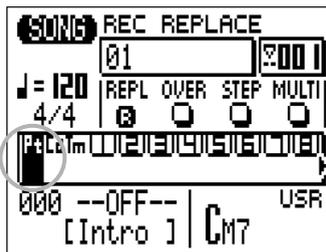
Drücken Sie die [●]-Taste, um die Aufnahmebereitschaft herzustellen. Die rote LED über der [●]-Taste leuchtet auf.



3 Wählen Sie den Track „Pt“ oder „Cd“ aus

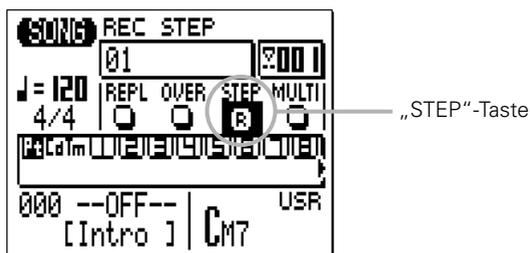
Bewegen Sie den Cursor in den Track-Bereich des Displays, und verschieben Sie ihn dann nach links oder rechts, um den Track „Pt“ oder „Cd“ zu markieren. Bewegen Sie den Cursor danach nach oben oder unten, um auf andere Displaybereiche zuzugreifen. Der ausgewählte Track bleibt unabhängig von der Cursorposition markiert.

Track „Pt“
oder „Cd“



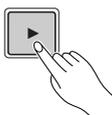
4 Wählen Sie den Aufnahmemodus „Step“ aus

Bewegen Sie den Cursor in den Displaybereich mit den Auswahlschaltern für den Aufnahmemodus („REPL“, „OVER“, „STEP“ und „MULTI“), positionieren Sie ihn auf „STEP“, und drücken Sie dann die [+1/YES]-Taste, um den STEP-Aufnahmemodus auszuwählen. In der markierten Schaltfläche für den Aufnahmemodus wird ein helles „R“ auf dunklem Hintergrund angezeigt.

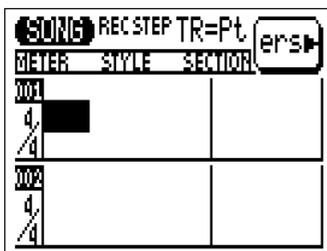


5 Starten Sie die Aufzeichnung

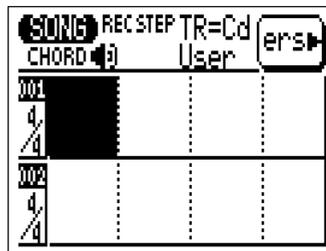
Drücken Sie die [▶]-Taste, um das Display des Step-Aufnahmemodus aufzurufen.



Step-Aufnahme auf dem „Pt“-Track



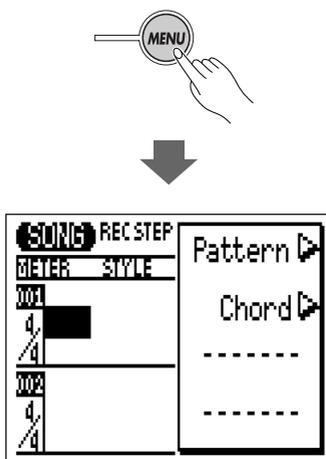
Step-Aufnahme auf dem „Cd“-Track



6 Geben Sie die gewünschten Pattern- und/oder Akkorddaten ein

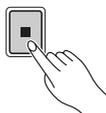
Weitere Informationen zu den einzelnen Dateneingabedispays des Step-Aufnahmemodus finden Sie in den folgenden Abschnitten.

Sie haben im STEP-Aufnahmemodus die Möglichkeit, direkt zwischen den Eingabedispays für Patterns und Akkorde umzuschalten, indem Sie mit der [MENU]-Taste das unten abgebildete Menü aufrufen und dann die Funktionstaste für das gewünschte Display drücken.



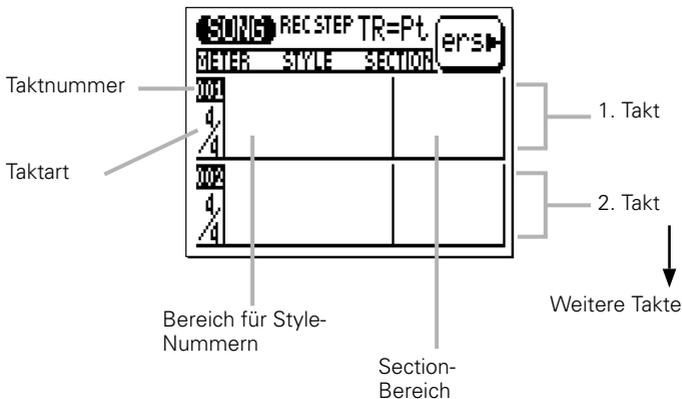
7 Stoppen Sie die Aufnahme

Drücken Sie die [■]-Taste, um den STEP-Aufnahmemodus zu verlassen und wieder in den normalen SONG-Wiedergabemodus zurückzukehren.



„Pt“ — Patternwechsel im Step-Aufnahmemodus

So sieht das STEP-Aufnahmedisplay für den Patterntrack bei Auswahl eines nicht belegten Songs aus (enthält der Song bereits Daten, werden die entsprechenden Pattern-Daten angezeigt).



● Navigieren und Dateneingabe

Zum Eingeben von Daten bewegen Sie den Cursor auf die gewohnte Weise zur betreffenden Position, um dann mit den Tasten [-1] und [+1] die Daten einzugeben oder zu ändern.

Die Cursorstasten dienen auch zur Vor- und Rückwärtsbewegung innerhalb des Songs: Wenn Sie den Cursor bis unter den unteren Displayrand rücken, werden nachfolgende Takte aufgerufen, und wenn Sie ihn bis über den oberen Rand schieben, kehren Sie zu vorangehenden Takten zurück (sofern vorhanden). Im Pattern-Display gelangen Sie durch Cursorbewegungen nach links und rechts zu den Parametern für Taktart, Style-Nummer und Section.

In allen STEP-Aufnahmedisplays können Sie zur Vor- und Rückwärtsbewegung innerhalb des Songs auch die Sequencertasten verwenden.

- [|◀] Zurück zum ersten Takt.
- [◀◀] Vorwärts blättern (zum Aufrufen vorangehender Takte)
- [▶▶] Abwärts blättern (zum Aufrufen nachfolgender Takte)

● Style-Nummer und Section

Für jeden Takt kann eine beliebige Preset Style-Nummer von 001 bis 128, das „End-Pattern“ (Nr. 129) oder eine der User Style-Nummern von U1 bis U64 eingegeben werden. Der Style-Name wird rechts neben der Style-Nummer angezeigt. Pro Takt kann jeweils nur ein Style bzw. Pattern (eine Section) eingegeben werden. Die Wiedergabe des Patterns erfolgt ab dem Takt, für den es eingegeben wurde.

Ein eingegebenes Pattern wird bis zum nächsten programmierten Patternwechsel abgespielt. Um die Section zu wechseln, ohne dabei die Style-Nummer zu ändern, brauchen Sie nur die entsprechende Section einzugeben. Die Wiedergabe stoppt automatisch, wenn sie auf ein „End-Pattern“ (Style Nr. 129) oder die ENDING-Section trifft.

Im nachfolgenden Beispieldisplay wird im ersten Takt das Pattern (die Section) INTRO von Style 001 abgespielt und dann im zweiten Takt die MAIN A-Section desselben Styles.

SONG REC STEP TR=Pt		erse
METER	STYLE	SECTION
001 4 4	001Mixture	Intro
002 4 4		MainA

Style-Nummer
und -Name

Section

● Taktart

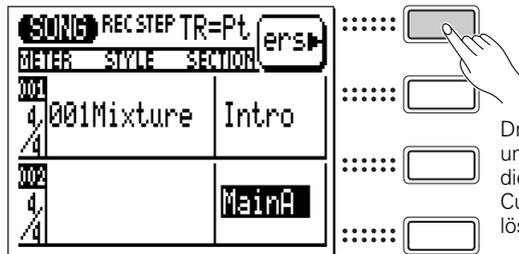
Die Standardtaktart für den ausgewählten Song wird automatisch ausgewählt, der Wert für die Taktart lässt sich jedoch für jeden einzelnen Takt ändern. Folgende Taktarten stehen zur Verfügung:

1/16 ... 16/16
 1/8 ... 16/8
 1/4 ... 8/4

Wird eine Taktart ausgewählt, die zu kürzeren Takten als der Pattern-Standard führt, wird das Pattern entsprechend gekürzt. Wenn die ausgewählte Taktart zu längeren Takten als der Pattern-Standard führt, wird das Pattern wiederholt, bis die festgelegte Taktlänge ausgefüllt ist.

● Löschen von Patternwechseln

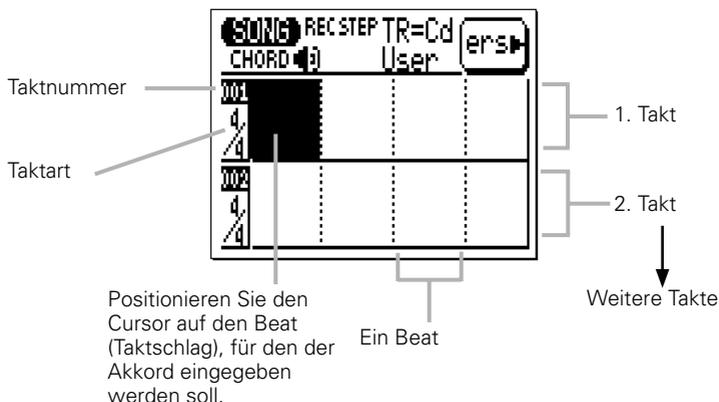
Mit der Funktionstaste rechts neben „ers“ („erase“) können Sie an der aktuellen Cursorposition Style-Nummern oder Section-Daten löschen.



Drücken Sie hier, um den Style oder die Section an der Cursorposition zu löschen.

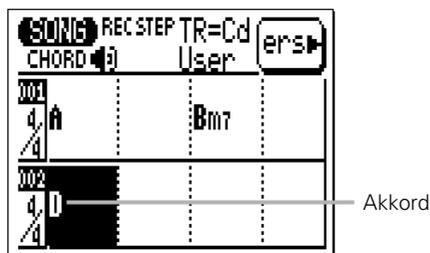
„Cd“ — Akkordwechsel im Step-Aufnahmemodus

So sieht das STEP-Aufnahmedisplay für den Akkordtrack bei Auswahl eines nicht belegten Songs aus (enthält der Song bereits Daten, werden die entsprechenden Akkorddaten angezeigt).



● Akkorde

Es kann ein Akkord pro Viertelnote eingegeben werden. Positionieren Sie den Cursor in den entsprechenden Viertelnoten-Abschnitt des Displays, und geben Sie den Akkord ein, indem Sie Grundton und Akkordart über die Mikrotastatur eingeben (siehe Seite 67). Im nachfolgenden Beispieldisplay wird auf dem ersten Beat des ersten Taktes ein A-Dur-Akkord, auf dem dritten Beat des ersten Taktes ein h-Moll-Septakkord (der Ton H entspricht im Englischen „B“) und auf dem ersten Beat des zweiten Taktes ein D-Dur-Akkord eingegeben.

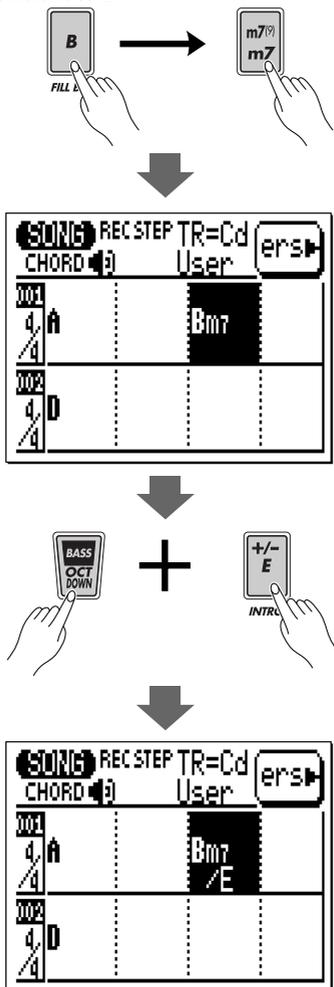


Wenn vor Aufnahmebeginn die „Fingered Chord“-Funktion (FNGR) auf „ON“ gestellt wurde, können Sie einen Akkord auch eingeben, indem Sie ihn auf der Mikrotastatur oder einem angeschlossenen MIDI-Keyboard greifen.

● Festlegen der Baßnote für einen Akkord

Mit Hilfe der [OCT DOWN]-Taste (mit der Beschriftung „BASS“) können Sie für jeden Akkord die Baßnote festlegen. Legen Sie hierzu zunächst den Grundton und den Typ des Akkords fest, und drücken Sie dann bei gedrückter [OCT DOWN/BASS]-Taste die der gewünschten Baßnote entsprechende Taste auf der Mikrotastatur. Die Baßnote wird mit einem vorgestellten Schrägstrich unter dem Akkordnamen angezeigt.

Beispiel: Bm7 mit Baßnote E



■ **HINWEIS**

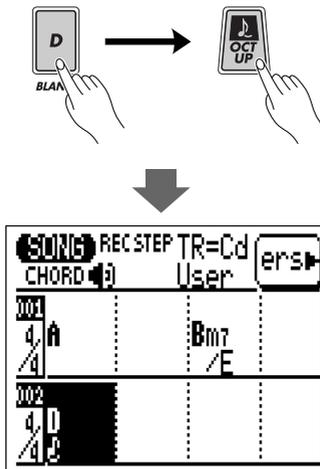
- Sie können Baßnoten zu bereits programmierten Akkorden hinzufügen, ohne diese erneut eingeben zu müssen. Positionieren Sie dazu den Cursor auf dem betreffenden Akkord, und legen Sie die Baßnote mit Hilfe der [OCT DOWN/BASS]-Taste fest. Zum Entfernen einer Baßnote positionieren Sie den Cursor auf den betreffenden Akkord, und geben ihn dann erneut ein.

Wenn die FNGR-Funktion aktiviert ist („ON“), können Sie eine Baßnote eingeben, indem Sie die betreffende Taste im linken Abschnitt der Mikrotastatur oder eines externen Keyboards drücken, während Sie den gegriffenen Akkord halten. (Der „linke Abschnitt“ zum Eingeben von Baßnoten kann im Utility-Modus eingestellt werden; siehe Seite 252.)

● **Synkopierte Akkorde**

Akkorde können mit Hilfe der [OCT UP]-Taste (mit der Beschriftung „“) synkopiert werden (d. h., der Akkord beginnt dann eine Achtelnote oder eine Sechzehntelnote vor dem eingegebenen Beat). Geben Sie den Akkord ein, und drücken Sie dann einmal (für eine Achtelnotensynkope) oder zweimal (für Sechzehntelnotensynkope) auf die [OCT UP]-Taste (das entsprechende Synkopenzeichen wird unter dem Akkordnamen angezeigt).

Beispiel: Synkopierter D-Dur-Akkord (Achtelnote)

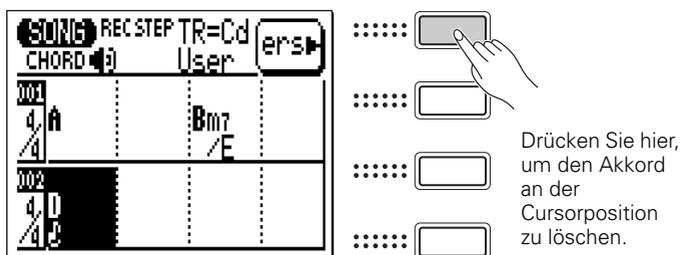


■ **HINWEIS**

- Sie können Synkopen zu bereits programmierten Akkorden hinzufügen, ohne diese erneut eingeben zu müssen. Positionieren Sie dazu den Cursor auf dem betreffenden Akkord, und drücken Sie die [OCT UP]-Taste. Zum Entfernen einer Synkope positionieren Sie den Cursor auf den betreffenden Akkord und drücken die [OCT UP]-Taste dann ein- oder zweimal, bis das Synkopenzeichen nicht mehr angezeigt wird.

● **Löschen von Akkorden**

Mit der Funktionstaste rechts neben „ers“ („erase“) können Sie an der aktuellen Cursorposition Akkorde löschen.



● **Ein- und Ausschalten des Sounds**

Im Step-Aufnahmemodus wird der Klang des eingegebenen Akkords wiedergegeben. Wenn Sie die Akkorde nicht hören möchten, drücken Sie die [MENU]-Taste und dann die Funktionstaste neben der Display-Option „Sound“, um das Display „Sound on/off“ aufzurufen.

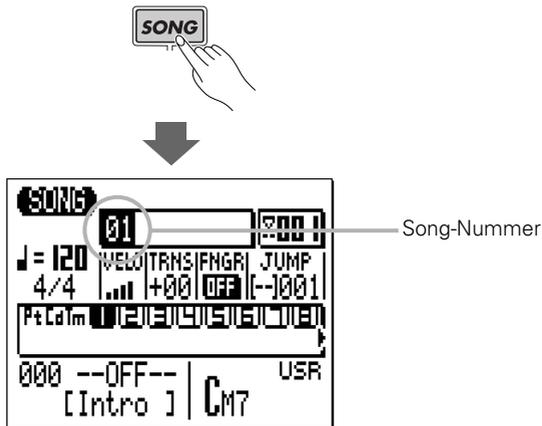
Zum Ausschalten des Sounds drücken Sie die [-1/NO]-Taste, zum Einschalten die [+1/YES]-Taste.

Step Recording auf Sequencertracks

Im Step-Aufnahmemodus können Sie jeden einzelnen Track Note für Note eingeben, wobei Sie Timing, Länge und Lautstärke der einzelnen Noten präzise vorgeben können. Sie können im Step-Modus komplette Tracks aufzeichnen oder Korrekturen an bereits bespielten Tracks vornehmen.

1 Wählen Sie den SONG-Modus und den aufzunehmenden Song aus

Wählen Sie mit der [SONG]-Taste das Hauptdisplay des SONG-Modus aus, und positionieren Sie den Cursor auf die Song-Nummer (im oberen Displaybereich). Wählen Sie dann mit den Tasten [-1] und [+1] oder mit der Eingabemethode SHIFT+ZIFFER (siehe Seite 34) den Song aus, den Sie aufzeichnen möchten.



2 Wählen Sie einen Track für die Aufnahme aus

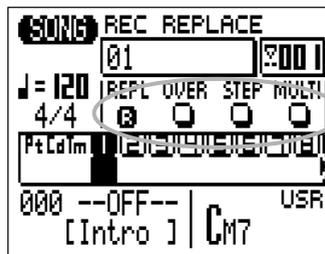
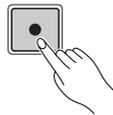
Bewegen Sie den Cursor in den Track-Bereich des Displays, und verschieben Sie ihn dann nach links oder rechts, um den gewünschten Track (von 1 bis 16) zu markieren. Im SONG-Display werden jeweils 8 der 16 zur Verfügung stehenden Tracks gleichzeitig dargestellt. Blättern Sie mit Hilfe der Cursortasten weiter nach links oder rechts zu den übrigen Tracks (ein Pfeil links

bzw. rechts von den Tracknummern zeigt an, daß Sie durch Scrollen in die entsprechende Richtung auf weitere Tracks zugreifen können). Bewegen Sie den Cursor danach nach oben oder unten, um auf andere Displaybereiche zuzugreifen. Der ausgewählte Track bleibt markiert.



3 Stellen Sie die Aufnahmebereitschaft her

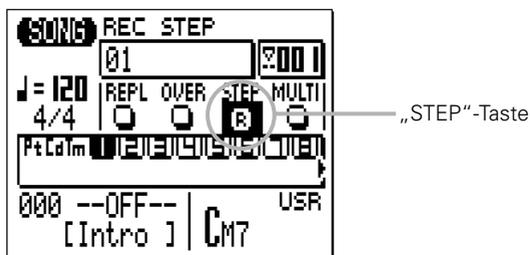
Drücken Sie die [●]-Taste, um die Aufnahmebereitschaft herzustellen. Die rote LED über der [●]-Taste leuchtet auf.



Auswahlschalter für den Aufnahmemodus

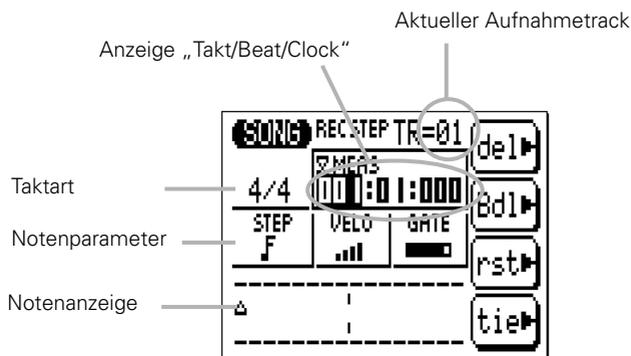
4 Wählen Sie den Aufnahmemodus „Step“ aus

Bewegen Sie den Cursor in den Displaybereich mit den Auswahlschaltern für den Aufnahmemodus („REPL“, „OVER“, „STEP“ und „MULTI“), positionieren Sie ihn auf „STEP“, und drücken Sie dann die [+1/YES]-Taste, um den STEP-Aufnahmemodus auszuwählen (falls er nicht bereits ausgewählt ist). In der markierten Schaltfläche für den Aufnahmemodus wird ein helles „R“ auf dunklem Hintergrund angezeigt.



5 Aktivieren Sie den Aufnahmemodus

Drücken Sie die [▶]-Taste, um den Step-Aufnahmemodus zu aktivieren. Die unten abgebildete RECSTEP-Display wird angezeigt.



6 Legen Sie die erforderlichen Notenparameter fest

Positionieren Sie den Cursor auf die Parameter STEP, VELO und GATE, und stellen Sie diese mit den Tasten [-1] und [+1] für die erste (bzw. nächste) einzugebende Note ein.



STEP (Notelänge)

Zweiunddreißigstelnote, Sechzehntelnote, Sechzehnteltriole, Achtelnote, Achteltriole, Viertelnote, Vierteltriole, halbe Note, ganze Note.

VELO (Velocity, Anschlagstärke)

Je mehr Balken, desto höher die Velocity, einstellbar in 10 Schritten (ppp, pp, p, mp, normal, mf, f, ff, fff, ffff)

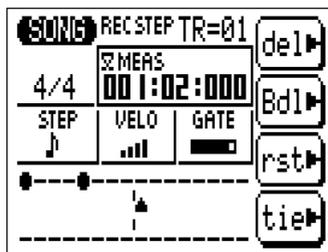
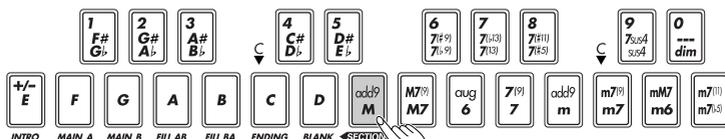
~ erzeugt zufällige Velocities.

GATE (Gate-Zeit, Durchlaßdauer)

- = staccato (50%).
- = normal (90%).
- = legato (99%).

7 Geben Sie eine Note ein

Nach Angabe der Notenparameter können Sie die Note durch Anschlagen der entsprechenden Taste auf der Mikrotastatur (bzw. auf einem angeschlossenen MIDI-Keyboard) eingeben. In der Notenanzeige erscheint ein Punkt, und der Notenzeiger rückt zur nächsten Notenposition vor. Akkorde werden ebenfalls durch einen Punkt gekennzeichnet. Das folgende Beispiel zeigt das Display nach der Eingabe von zwei Achtelnoten.

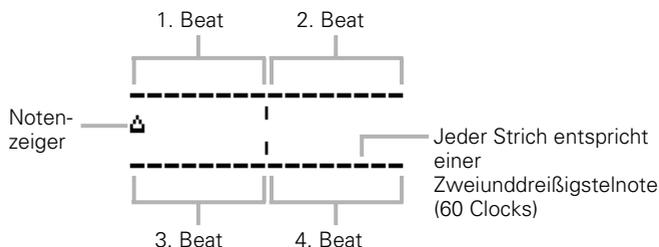


HINWEIS

- Wenn Sie für die Step-Aufnahme ein externes MIDI-Keyboard verwenden, ignoriert das QY100 die „VELO“-Einstellung und übernimmt die Velocitydaten des externen Keyboards.

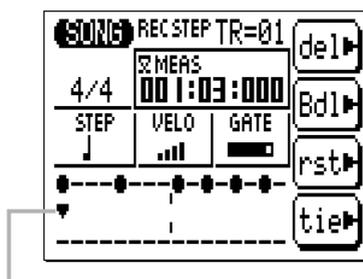
Die Notenanzeige

Die Notenanzeige zeigt bis zu vier Viertelnoten auf einmal an (dies entspricht bei einem 4/4-Takt einem ganzen Takt). Wenn die ausgewählte Taktart auf mehr als vier Viertelnoten pro Takt basiert, müssen Sie die Anzeige durchblättern, um die weiteren Noten anzuzeigen.



Navigieren in der Notenanzeige

Sie können den Cursor nach unten zur Notenanzeige bewegen (der Notenzeiger wird dann gefüllt dargestellt) und den Notenzeiger dann auf jede beliebige Stelle, an die Sie eine Note einfügen möchten, oder auf jede beliebige zu löschende Note positionieren. Wenn Sie den Notenzeiger auf eine bereits vorhandene Note positionieren, wird die entsprechende Note oder der entsprechende Akkord abgespielt. Wenn Sie den Notenzeiger über die Notenanzeige hinaus bewegen, wechselt die Anzeige zum nächsten Takt.

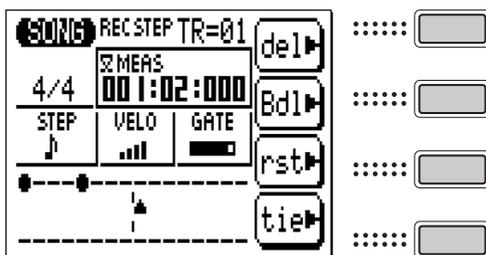


Cursor auf den Notenzeiger positioniert (Notenzeiger gefüllt)

Beachten Sie, daß der Zeiger bei Noten der oberen Reihe nach oben und bei Noten der unteren Reihe nach unten weist.

Die Funktionstasten im Step-Modus

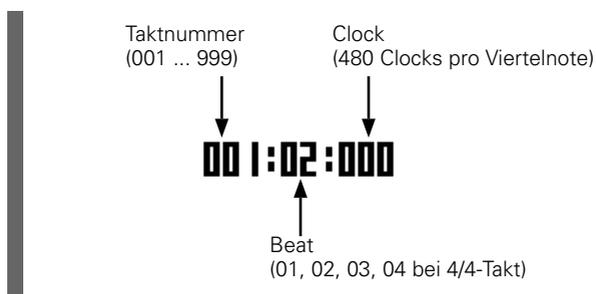
Die vier Funktionstasten rechts neben dem Display sind im Step-Aufnahmemodus mit einer Reihe von nützlichen Funktionen belegt. Mit der Taste „del“ (delete) können Sie die Note bzw. den Akkord an der aktuellen Notenzeigerposition löschen. Mit der Taste „Bdl“ (back delete) bewegt den Notenzeiger um die aktuell eingestellte Notenlänge zurück und löscht die Note an der Zielposition. Mit der Taste „rst“ (rest) fügen Sie an der aktuellen Notenzeigerposition eine Pause der aktuell eingestellten Notenlänge ein. Mit der Taste „tie“ wird die zuvor eingegebene Note verlängert, indem eine Note der gleichen (vom STEP-Parameter vorgegebenen) Länge und Tonhöhe an sie gebunden wird. Die „tie“-Taste funktioniert nur direkt nach dem Eingeben einer Note.



Die Anzeige „Takt/Beat/Clock“

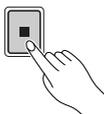
Im Bereich „MEAS“ des STEP-Aufnahmedisplays wird die aktuelle Position des Notenzeigers in Takten, Beats und Clocks angezeigt (eine Viertelnote entspricht 480 Clocks). Wenn Sie sich während der Aufzeichnung nicht sicher sind, in welchem Takt Sie sich gerade befinden, werfen Sie einen Blick auf die Anzeige „Takt/Beat/Clock“.

Sie können den Notenzeiger auch in einen beliebigen Takt positionieren, indem Sie den Cursor auf die Taktnummer setzen und dann die Nummer des gewünschten Taktes mit den Tasten [-1] und [+1] oder mit Hilfe der Eingabemethode SHIFT+ZIFFER (Seite 34) eingeben.



8 Stellen Sie den Song fertig

Wiederholen Sie die Schritte **6** und **7**, bis der aktuelle Track fertiggestellt ist. Drücken Sie die [■]-Taste, um die Aufnahme anzuhalten, und wählen Sie ggf. den nächsten Track zum Aufzeichnen aus.



■ HINWEIS

- Informationen zur Bearbeitung aufgenommener Songdaten finden Sie im Abschnitt „Bearbeiten von Songs und Patterns“ auf Seite 216.

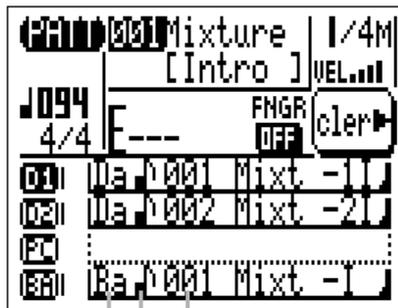
Erstellen eigener Begleitpatterns

Die Begleitpatterns des QY100 werden im PATTERN-Modus durch Zusammenstellen von „Phrasen“ (voreingestellten oder eigenen Phrasen) programmiert. Bei einer Phrase handelt es sich einfach um einen einzelnen „Part“ eines Patterns (z. B. Drum-Phrase, Baß-Phrase, Keyboard-Phrase usw.), der eine einzelne Voice verwendet. Das QY100 verfügt über 4.285 Preset Phrases und 384 Speicherplätze für eigene Patterns (d. h. 64 User Styles, jeweils mit eigenen Sections INTRO, MAIN A, MAIN B, FILL AB, FILL BA und ENDING).

Im PATTERN-Modus können Sie außerdem die Phrasenkomponenten der Preset Patterns anzeigen.

Die Preset Phrases

Das QY100 verfügt über insgesamt 4.285 Preset Phrases, die kombiniert werden können, so daß Sie praktisch unendlich viele Begleitvariationen erstellen können. Die Nummern der Preset Phrases sind in drei Abschnitte unterteilt (siehe unten). Sie können jeden dieser drei Abschnitte nach Belieben auswählen, indem Sie den Cursor darauf positionieren.



Nummer

Takt

Kategorie

Kategorie

Da	Drum-a (Pop&Rock)
Db	Drum-b (speziell)
Fa	Drum Fill-a (Pop&Rock)
Fb	Drums Fill B (speziell)
PC	Percussion
Ba	Baß A (Pop&Rock)
Bb	Baß B (speziell)
Ga	Guitar Chord-a (Pop&Rock)
Gb	Guitar Chord-b (speziell)
GR	Guitar Riff
KC	Keyboard Chord
KR	Keyboard Riff
PD	Pad
BR	Brass
SE	Soundeffekte

Takt

	Sechzehntel-Takt
	Achtel-Takt
	3/4-Takt

Nummer

Unterschiedlich je nach Kategorie

■ HINWEIS

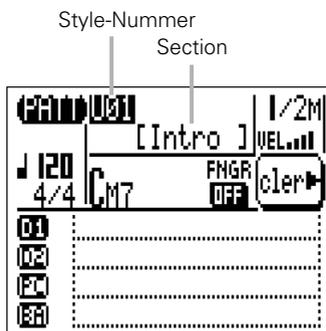
- Einzelheiten zu Phrasenkategorie, -takt und -nummer finden Sie in der Preset Phrase List im separaten Heft „Data List“.

Kombinieren von Phrasen im PATTERN-Modus

Die Phrasen werden im PATTERN-Modus zur Erstellung von Patterns kombiniert, die dann für Begleitungen verwendet werden können.

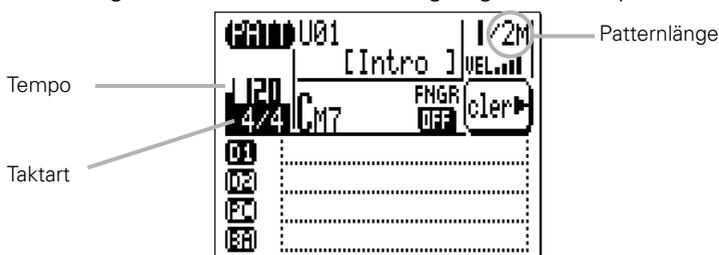
1 Wechseln Sie in den PATTERN-Modus, und wählen Sie einen User Style und eine Section aus

Drücken Sie die [PATTERN]-Taste, um in den PATTERN-Modus zu wechseln, und wählen Sie, während der Cursor auf der Style-Nummer positioniert ist, einen User Style („U00“ bis „U64“) aus. Bewegen Sie den Cursor zum Section-Namen, und wählen Sie die zu erstellende Section aus.



2 Legen Sie je nach Bedarf Patternlänge, Taktart und Tempo fest

Wenn Sie mit einem leeren Pattern beginnen, positionieren Sie den Cursor auf den Patternlänge-Parameter, und legen Sie die gewünschte Patternlänge (1 bis 8 Takte) fest. Bewegen Sie, falls erforderlich, den Cursor auf den Taktart-Parameter, und stellen Sie ihn ein (1/16 bis 16/16, 1/8 bis 16/8, 1/4 bis 8/4). Das Standardtempo ist 120, Sie können diese Einstellung jedoch beliebig ändern, indem Sie den Cursor zum Tempo-Parameter bewegen und ein für Ihr Pattern geeignetes Tempo einstellen.



■ **HINWEIS**

- Die Standard-Patternlänge für die Sections **INTRO**, **MAIN A**, **MAIN B** und **ENDING** beträgt 2 Takte, während die Sections **FILL AB** und **FILL BA** standardmäßig 1 Takt lang sind.

3 Wählen Sie einen Pattertrack aus

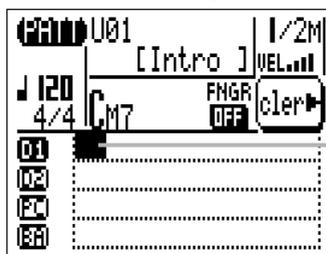
Im **PATTERN**-Modus können Phrasen einem beliebigen von 8 „Tracks“ zugeordnet werden. Im Prinzip sind die Pattertracks zur Nutzung mit den unten aufgeführten Phrasentypen vorgesehen („D1“, „PC“, „BA“, „C1“ usw.; Trackkennzeichen). Es steht Ihnen jedoch frei, den verfügbaren Tracks jeden beliebigen Phrasentyp zuzuweisen.

Track	Part	
D1	Drum 1	Drum-Phrase
D2	Drum 2	Drum-Phrase
PC	Percussion	Percussion-Phrase
BA	Bass	Baß-Phrase
C1	Chord 1	Akkorbegleitphrase (Gitarre, Keyboard
C2	Chord 2	Akkorbegleitphrase (Gitarre, Keyboard
C3	Chord 3	Akkorbegleitphrase (Gitarre, Keyboard usw.)
C4	Chord 4	Akkorbegleitphrase (Gitarre, Keyboard

■ **HINWEIS**

- Einzelheiten zu den verfügbaren Phrasen finden Sie in der **Preset Phrase List** im separaten Heft „Data List“.

Positionieren Sie den Cursor in das Phrasen-Eingabefeld des Tracks, dem eine Phrase zugeordnet werden soll.

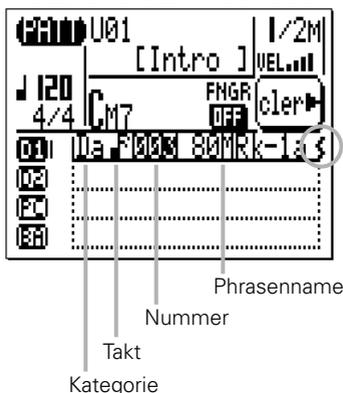


Cursor auf Track D1

4 Geben Sie die erforderliche Phrasennummer ein

Bewegen Sie den Cursor zum Parameter Kategorie, Takt oder Nummer, und wählen Sie dann mit Hilfe der Tasten [-1] und

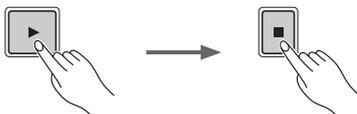
[+1] oder der Eingabemethode SHIFT+ZIFFER (Seite 34) die gewünschte Phrase für diesen Track aus.



Wenn die zugeordnete Phrase länger als das Pattern ist, wird das Symbol (\$) angezeigt. Der überschüssige Teil der Phrase wird in diesem Fall nicht gespielt.

Mithören des Patterns

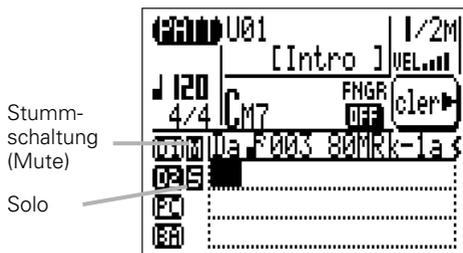
Wenn Sie während der Eingabe von Phrasen die [▶]-Taste drücken, können Sie sich das aus verschiedenen Phrasen zusammengestellte Pattern anhören. Drücken Sie die [■]-Taste, um die Wiedergabe zu stoppen.



Patterntracks stummschalten und auf Solo schalten

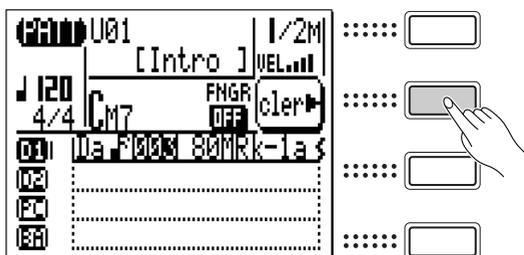
Sie können einen oder mehrere PATTERN-Tracks stummschalten oder auf Solo schalten, indem Sie den Cursor links vom Track positionieren (auf die Position des „Velocity-Messers“) und dann den Track mit den Tasten [-1] oder [+1] stummschalten oder auf Solo schalten. Drücken Sie die [-1]-Taste, um den Track stummzuschalten bzw. die Stummschaltung aufzuheben, oder drücken Sie die [+1]-Taste, um ihn auf Solo zu schalten bzw. die Soloschaltung aufzuheben. Zu jedem Zeitpunkt können beliebig viele Tracks stummgeschaltet oder auf Solo geschaltet sein. Um mehr als einen Track auf Solo zu schalten, halten Sie, nachdem Sie den ersten Solo-Track festgelegt haben, die [SHIFT]-Taste gedrückt, während Sie weitere Tracks auf Solo schalten. Halten Sie die [SHIFT]-Taste auch gedrückt, wenn mehrere Tracks auf Solo geschaltet sind und Sie die Soloschaltung eines Tracks aufheben möchten (wenn Sie die [SHIFT]-Taste nicht drücken, wird die Soloschaltung aller Solo-Tracks aufgehoben).

Stummgeschaltete Tracks werden mit einem „M“ (Mute) und auf Solo geschaltete Tracks mit einem „S“ gekennzeichnet.



Löschen von Phrasen

Sie können Phrasen löschen, indem Sie den Cursor auf den entsprechenden Parameter für Phrasennummer, -kategorie- oder -takt positionieren und dann die Funktionstaste neben der Display-Option „cler“ drücken.



Ändern der Akkorde der Patternwiedergabe

Sie können die bei der Patternwiedergabe verwendeten Akkorde ändern, indem Sie den Cursor auf den Akkordbereich positionieren und den gewünschten Akkord mit Hilfe von Mikrotastatur und [ENTER]-Taste (siehe Seite 67) eingeben. Die Baßnote für „On-Bass“-Akkorde kann bei gedrückter [OCT DOWN/BASS]-Taste über die untere Oktave der Mikrotastatur eingegeben werden (die Baßnote wird mit einem vorgestellten Schrägstrich rechts neben dem Akkordnamen angezeigt).

Wenn die „Fingered Chord“-Funktion (FNGR) aktiviert ist („ON“), können Sie die Akkorde auch eingeben, indem Sie sie auf der Mikrotastatur oder einem externen Keyboard greifen. In diesem Fall können Sie eine Baßnote eingeben, indem Sie die betreffende Taste im linken Abschnitt der Mikrotastatur oder eines externen Keyboards drücken, während Sie den gegriffenen Akkord halten. (Der „linke Abschnitt“ zum Eingeben von Baßnoten kann im Utility-Modus eingestellt werden; siehe Seite 252.)

5 Wiederholen Sie diesen Vorgang für weitere Tracks

Wiederholen Sie die Schritte **3** und **4**, um Phrasen auf so vielen Tracks wie erforderlich einzugeben (es müssen nicht alle 8 Pattertracks programmiert werden).

6 Wiederholen Sie diesen Vorgang für die anderen Sections

Wiederholen Sie den oben beschriebenen Vorgang, um die übrigen Sections des Styles wunschgemäß zu programmieren.

■ HINWEIS

- Einzelheiten zu den Pattern-Jobs des QY100, die eine vielseitige Bearbeitung der Patterns erlauben, finden Sie im Abschnitt „Die Pattern-Jobs“ ab Seite 181.
- Sie können auch die Phrasen der Preset Patterns neu kombinieren. Um die neue Kombination zu speichern, führen Sie zunächst den Job „Copy Pattern“ (Seite 213) oder „Copy Track“ (Seite 210) aus, bevor Sie die Style-Nummer des Patterns ändern.

Aufnahmen eigener Phrasen

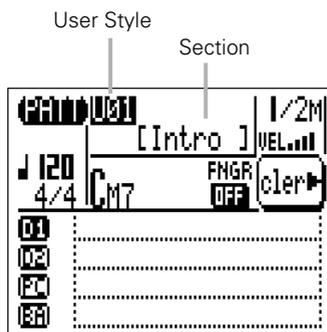
Mit dem QY100 können Sie eigene Begleitphrasen auf einfache Weise selbst aufnehmen. Der PATTERN-Modus bietet zwei Möglichkeiten zum Aufnehmen eigener Phrasen an: Echtzeitaufnahme und Step Recording.

Echtzeit-Phrasenaufnahme

Bei der Echtzeitaufnahme wählen Sie den zu bespielenden Track und die Voice aus, mit der die Aufnahme gemacht werden soll, und spielen dann den Part auf der Mikrotastatur oder auf einem angeschlossenen MIDI-Keyboard.

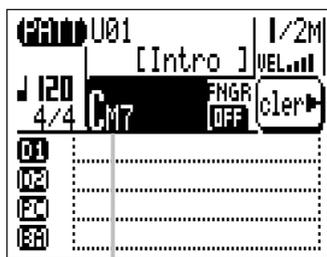
1 Wählen Sie einen User Style und eine Section aus

Beginnen Sie den Aufnahmevorgang, wie im vorangehenden Abschnitt beschrieben, indem Sie im PATTERN-Modus einen User Style („U01“ bis „U64“) und eine Section (INTRO, MAIN A usw.) auswählen.



2 Wählen Sie einen Quellakkord aus

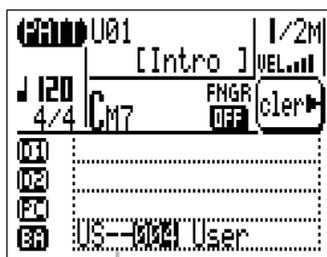
Positionieren Sie den Cursor auf den Akkordparameter, und geben Sie mit Hilfe des zuvor beschriebenen Akkord-Eingabeverfahrens den „Quellakkord“ für die aufzunehmende Phrase ein (d. h. den Akkord, der der Phrase zugrunde liegt). Beachten Sie, daß Sie keinen „On-Bass“-Akkord als „Quellakkord“ eingeben können.



Quellakkord

3 Wählen Sie einen Pattertrack und die entsprechende User Phrase aus

Positionieren Sie den Cursor auf den Track, auf dem Sie eine eigene Phrase erstellen möchten. Um eine Baßphrase zu erzeugen, wählen Sie beispielsweise den Track „BA“ (Bass). Wählen Sie dann mit der [+1]-Taste die User Phrase für diesen Track aus (von „Us- -001“ für die Intro-Section von Track D1 bis „Us- -048“ für die Ending-Section von Track C4, abhängig von der ausgewählten Section bzw. vom ausgewählten Track). Wenn der zu bespielende Track leer ist, brauchen Sie keine User Phrase für diesen Track auszuwählen.



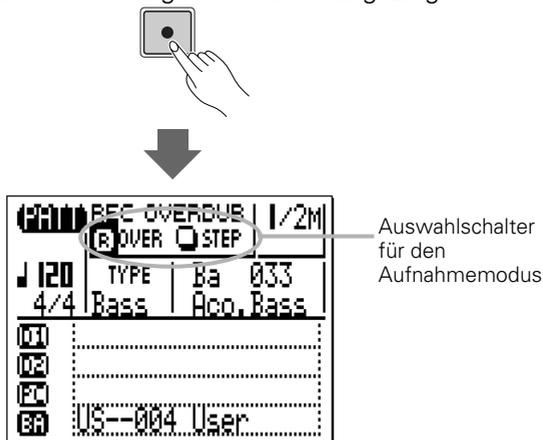
„User“ Phrase

■ HINWEIS

- Bevor Sie den Aufnahmemodus aktivieren, können Sie die Velocity (Anschlagstärke) der Mikrotastatur über den Parameter VEL in der rechten oberen Ecke des Displays einstellen. Die Velocity kann in 10 Schritten eingestellt werden: je mehr Balken angezeigt werden, um so größer die Velocity. Es gibt auch vier „Random Velocity“-Einstellungen, die zufällige Velocities mit unterschiedlich starken Zufallsstreuungen erzeugen. „R1“ erzeugt die kleinste Variation und „R4“ die größte.
- Bevor Sie den Aufnahmemodus aktivieren, können Sie außerdem mit den Tasten [OCT UP] und [OCT DOWN] die Oktavlage der Mikrotastatur versetzen.

4 Stellen Sie die Phrasenaufnahmebereitschaft her

Drücken Sie die [●]-Taste, um die Bereitschaft zur Phrasenaufnahme herzustellen. Die rote LED leuchtet auf, und das Display wird in etwa folgendermaßen angezeigt:

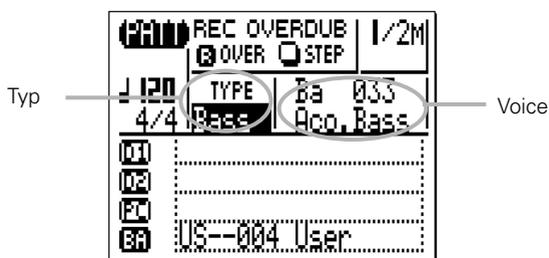


5 Wählen Sie den Echtzeit-Aufnahmemodus „Overdub“ aus

Bewegen Sie den Cursor in den Displaybereich mit den Auswahlschaltern für den Aufnahmemodus („OVER“ und „STEP“), positionieren Sie ihn auf „OVER“ (Echtzeit-Overdub), und drücken Sie dann die [+1/YES]-Taste, um den REC OVERDUB-Aufnahmemodus auszuwählen (falls er nicht bereits ausgewählt ist). In der markierten Schaltfläche für den Aufnahmemodus wird ein helles „R“ auf dunklem Hintergrund angezeigt.

6 Legen Sie Typ und Voice der Phrase fest

Der Standard-„TYPE“ und die Standard-Voice für den ausgewählten Track werden angezeigt. Sie können vor der Aufnahme der Phrase bei Bedarf geändert werden. Die Standardtypen und -Voices für jeden Pattertrack sind in der nachfolgenden Tabelle aufgeführt. Der Parameter „TYPE“ gibt den „Typ der Notenübergangstabelle“ an, der bestimmt, wie der entsprechende Track reharmonisiert wird, wenn er bei einer Begleitung mit Akkordwechseln eingesetzt wird. Die verschiedenen Phrasentypen werden weiter unten beschrieben.



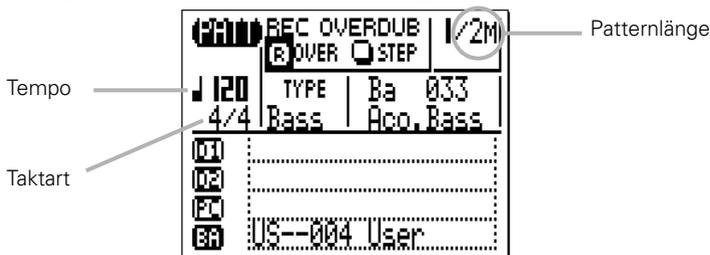
Track	Standardtyp	Standard-Voice
D1 (Drum 1)	Bypass	Dr 001: Standard Kit
D2 (Drum 2)	Bypass	Dr 001: Standard Kit
PC (Percussion)	Bypass	Dr 001: Standard Kit
BA (Bass)	Bass	Ba 033: Acoustic Bass
C1 (Chord 1)	Chord 1	Pf 001: Grand Piano
C2 (Chord 2)	Chord 1	Pf 001: Grand Piano
C3 (Chord 3)	Chord 1	Pf 001: Grand Piano
C4 (Chord 4)	Chord 1	Pf 001: Grand Piano.

Die Phrasentypen

Bypass	Bei Auswahl dieses Typs wird die Phrase nicht reharmonisiert (d. h. nicht von Akkordwechselln beeinflusst). Sie sollten diesen Typ bei Drum- und Percussion-Phrasen verwenden, um zu verhindern, daß sich die Drums beim Auftreten von Akkordwechselln durch die „Reharmonisierung“ ändern.
Bass	Phrasen des Typs „Bass“ werden bei Akkordwechselln wie die unten beschriebenen Phrasen vom Typ „Chord 1“ reharmonisiert, außer daß der Grundton stets als erste, direkt auf den Akkordwechsel folgende Note vorgegeben wird. Im Falle von „On-Bass“-Akkorden spielt die Baß-Phrase stets die „On-Bass“-Note.
Chord 1	Die Quellnotendaten werden reharmonisiert, basierend auf dem Grundton des angegebenen Akkords.
Chord 2	Die Quellnotendaten werden reharmonisiert, wobei sie so eng wie möglich am vorangehenden Akkord orientiert werden. Das Ergebnis sind Akkordwechsel, die so weich wie möglich sind.
Parallel	Wenn dieser Typ gewählt ist, werden die Quellnotendaten ohne Reharmonisierung einfach auf den Grundton des neuen Akkords transponiert.

7 Legen Sie je nach Bedarf Patternlänge, Taktart und Tempo fest

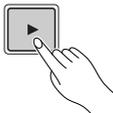
Wenn Sie eine Phrase für ein leeres Pattern erzeugen, positionieren Sie den Cursor auf den Patternlänge-Parameter, und legen Sie die gewünschte Patternlänge (1 bis 8 Takte) fest. Bewegen Sie, falls erforderlich, den Cursor auf den Taktart-Parameter, und stellen Sie ihn ein (1/16 bis 16/16, 1/8 bis 16/8, 1/4 bis 8/4). Das Standardtempo ist 120, Sie können diese Einstellung jedoch beliebig ändern, indem Sie den Cursor zum Tempo-Parameter bewegen und ein für die Aufnahme geeignetes Tempo einstellen.



8 Nehmen Sie die Phrase auf

Drücken Sie die [▶]-Taste, um die Aufnahme zu starten. Bevor der erste Takt tatsächlich aufgenommen wird, zählt das Metronom einen Takt vor.

Spielen Sie den aufzunehmenden Part entweder auf der Mikrotastatur oder auf einem externen MIDI-Keyboard. Die Phrase wird kontinuierlich vom ersten bis zum letzten Takt wiederholt, so daß Sie bei jeder Wiederholung Noten hinzufügen können, bis der aktuelle Part komplett ist.

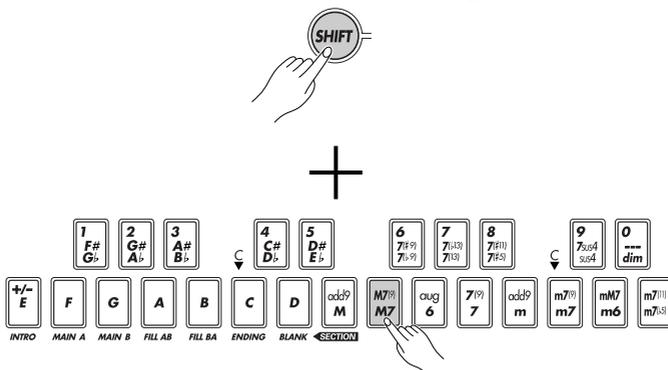


■ HINWEIS

- Da Ihre eigenen Phrasen automatisch gemäß den Anforderungen des ABC-Systems des QY100 reharmonisiert werden, sollten Sie die folgenden Regeln einhalten, um optimale Ergebnisse zu erhalten:
 - 1: Entfernen Sie sich nicht zu weit von der harmonischen Umgebung Ihres Quellakkords.
 - 2: Verwenden Sie vornehmlich den Grundton sowie die Terz, Quint und große Septim.
 - 3: Spielen Sie rhythmusbetont, vermeiden Sie Melodiephrasen.

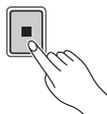
9 Falls erforderlich, löschen Sie Fehler

Um eine Note zu löschen, spielen Sie sie einfach bei gedrückter [SHIFT]-Taste auf der Mikrotastatur oder dem externen Keyboard. Solange Sie die [SHIFT]-Taste festhalten, werden alle korrespondierenden Noten gelöscht.



10 Stoppen Sie die Aufnahme

Drücken Sie zum Anhalten der Aufnahme die [■]-Taste. Sie befinden sich danach wieder im normalen PATTERN-Wiedergabemodus.



11 Wiederholen Sie den Vorgang nach Bedarf für weitere Tracks und Sections

Führen Sie die Schritte des oben beschriebenen Aufnahmevorgangs wiederholt durch, bis alle von Ihnen gewünschten Phrasen für Tracks und Sections aufgezeichnet sind.

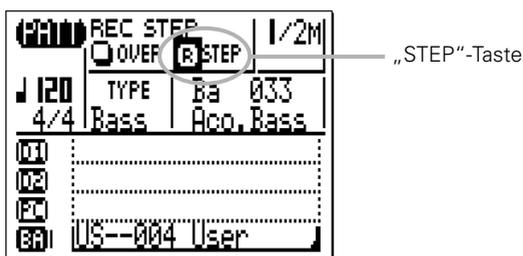
■ HINWEIS

- Einzelheiten zu den Pattern-Jobs des QY100, die eine vielseitige Bearbeitung der Patterns erlauben, finden Sie im Abschnitt „Die Pattern-Jobs“ ab Seite 181.

Schrittweise Phrasenaufnahme

Im Step-Phrasenaufnahmemodus können Sie Phrasen Note für Note eingeben, wobei Sie Timing, Länge und Lautstärke jeder einzelnen Noten präzise vorgeben können. Sie können im Step-Modus komplette Phrasen aufzeichnen oder Korrekturen an bereits vorhandenen Phrasen vornehmen.

Die Schritte **1** bis **7** sind identisch mit denen für die Echtzeitaufnahme von Phrasen, mit Ausnahme von Schritt **5**, in dem Sie anstelle von „OVER“ den Aufnahmemodus „STEP“ auswählen müssen (Seite 107). Der tatsächliche Aufnahmevorgang entspricht dann wiederum dem der Step-Aufnahme von SONG-Tracks, außer daß im Display „Takt/Beat/Clock“ neben der aktuellen Taktnummer auch die Gesamtzahl der Takte des Patterns angezeigt wird. Einzelheiten zum Step Recording finden Sie auf den Seiten 91 bis 97.



■ HINWEIS

- Die aufgezeichnete User Phrase kann durch Drücken der Funktionstaste neben der Display-Option „cler“ gelöscht werden (vgl. Seite 103). In diesem Fall können Sie die gelöschte Phrase wieder aufrufen, indem Sie mit Hilfe der Tasten [+1]/[-1] eine User Phrase für diesen Track auswählen. Um die aufgezeichnete Phrase endgültig zu löschen, führen Sie den „Clear Track“-Job aus (siehe Seite 212).

Pattern Voice-Modus

Alle Pattern Phrases (Preset Phrases genauso wie User Phrases) haben eine eigene Voice. (Die User Phrase-Voice wird im Phrasenaufnahme-Bereitschaftsmodus festgelegt, wie auf Seite 106 beschrieben.)

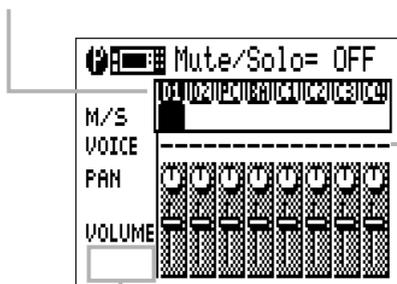
Sie können den 8 Tracks für Pattern Phrases (D1, D2, PC, BA, C1 bis C4) jedoch über den PATTERN VOICE-Modus auch jede beliebige der 525 Voices und 22 Drum Kits des QY100 zuordnen.

Der VOICE-Modus besitzt ein grafisches „Displaymischpult“, das für jeden Track über Mute/Solo-Steuern, Pan-Regler und Fader verfügt. Im Pattern Voice-Modus haben Sie außerdem Zugriff auf die Effect Send-Steuerungen sowie umfangreiche Voice-Bearbeitungsparameter.

Drücken Sie die [PATTERN]-Taste, um das Mischpultdisplay des Voice-Modus anzuzeigen. Das Mischpultdisplay stellt die 8 Pattern Phrase-Tracks auf einen Blick dar.

Das Mischpultdisplay des VOICE-Modus ähnelt dem des SONG VOICE-Modus, wobei jedoch folgende Unterschiede zu beachten sind:

Die Tracknummern sind D1, D2, PC, BA und C1 bis C4.



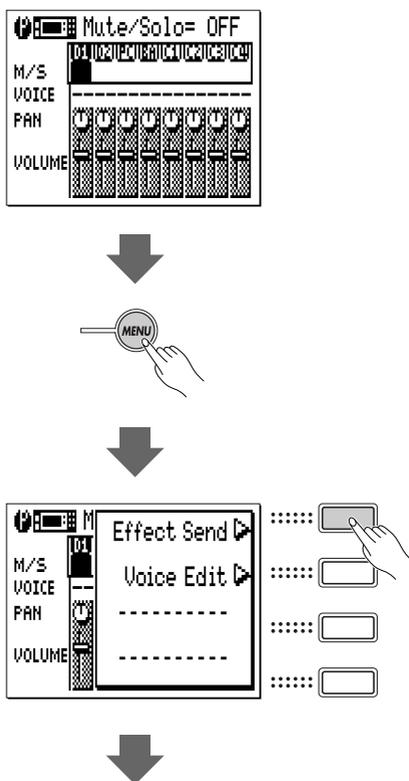
Für die Voice-Parameter der einzelnen Tracks wird die Standardeinstellung „-“ angezeigt, d. h., jedem Track der Phrase ist eine eigene Voice zugeordnet.

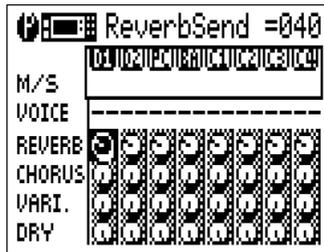
Es fehlen Fader für Master Volume und Pattern Volume.

Einzelheiten zu den einzelnen Parametern des VOICE-Mischpultdisplays finden Sie unter „Der Song Voice-Modus“ auf Seite 131. Beachten Sie, daß die für Preset Patterns vorgenommenen Voice-Zuordnungen und Pan- und Volume-Einstellungen für die einzelnen Tracks nicht im Speicher abgelegt werden.

Das Effect Send-Display

Das QY100 verfügt über einen leistungsstarken internen digitalen Signalprozessor, der eine Reihe von Effekten wie Reverb (Hall), Delay (Verzögerung), Modulation, Distortion (Verzerrung) usw. bereitstellt. Es stehen drei voneinander unabhängige Effektblöcke zur Verfügung: Reverb, Chorus und Variation. Die einzelnen Effekte werden über den auf Seite 236 ausführlich beschriebenen EFFECT-Modus ausgewählt und bearbeitet. Das VOICE-Mischpultdisplay ermöglicht Ihnen über das Untermenü MENU den Zugriff auf unabhängige Effect Send-Steuerungen für jeden der drei Effektblöcke: Drücken Sie die [MENU]-Taste und anschließend die Funktionstaste neben der Display-Option „Effect Send“.





Das Effect Send-Display ähnelt mit Ausnahme der Tracknummern und der Voice-Zuordnung dem des SONG VOICE-Modus („- -“ bedeutet, daß der Phrase ihre eigene Voice zugeordnet ist).

Einzelheiten zu den einzelnen Parametern des Effect Send-Displays finden Sie unter „Das Effect Send-Display“ des Song Voice-Modus auf Seite 136.

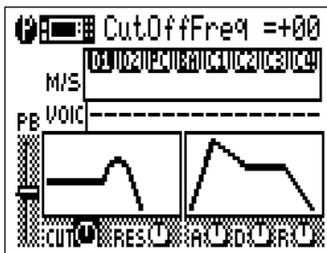
Voice-Bearbeitung

Der VOICE EDIT-Modus des QY100 ermöglicht es Ihnen, den Klang der Voices, die den einzelnen Tracks zugeordnet sind, zu verändern und an die jeweiligen musikalischen Bedürfnisse anzupassen. Zum Aufrufen des VOICE EDIT-Modus drücken Sie im PATTERN VOICE-Modus die [MENU]-Taste und dann die Funktionstaste neben der Display-Option „Voice Edit“. Wenn ein Drum Set (d. h. ein Drum-Track, dem eine Voice des Drum Sets „Ds3“ zugewiesen ist) ausgewählt wird, ist über das Menü auch der „Drum Voice Edit“-Modus verfügbar.

■ HINWEIS

- Die Drum Sets „Ds1“ und „Ds2“ können nur über den SONG VOICE-Modus ausgewählt werden. Im PATTERN VOICE-Modus kann das Drum Set „Ds3“ zur Drum-Bearbeitung ausgewählt werden.

Das VOICE EDIT-Display ähnelt mit Ausnahme der Tracknummern und der Voice-Zuordnung dem des SONG VOICE-Modus („- -“ bedeutet, daß der Phrase ihre eigene Voice zugeordnet ist).



Einzelheiten zu den einzelnen Parametern des VOICE EDIT-Displays finden Sie unter „Voice-Bearbeitung“ des Song Voice-Modus auf Seite 138.

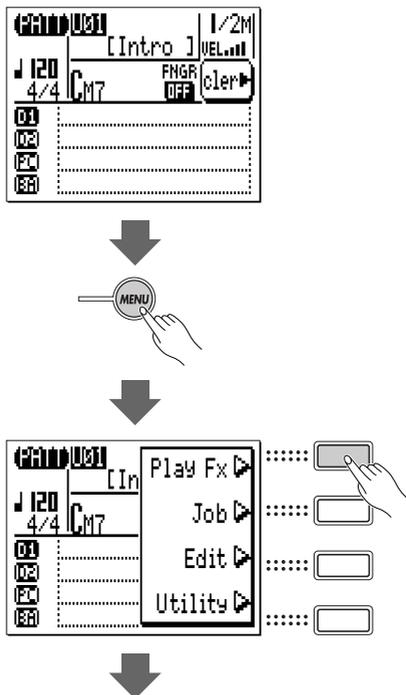
Play Effects

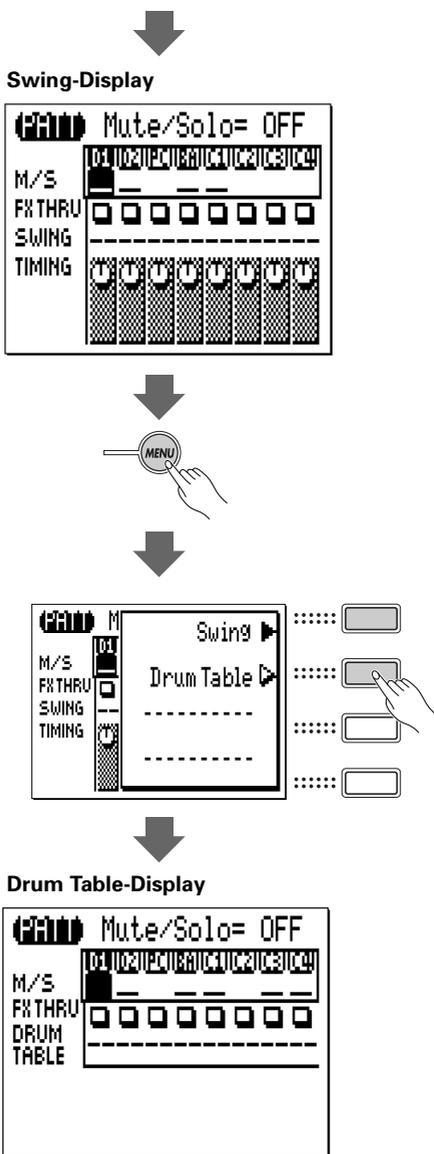
Die „Play Effects“ des QY100 wirken in Echtzeit sowohl auf die Pattern- als auch die Song-Wiedergabe und werden nicht als Teil der Phrasendaten aufgezeichnet. Die Play Effects umfassen „Swing“ sowie die „Drum Table“-Umbelegung.

Um auf die Play Effects zuzugreifen, drücken Sie im PATTERN-Wiedergabemodus die [MENU]-Taste und dann die Funktionstaste neben der Display-Option „Play Fx“. Die Displays „Swing“ und „Drum Table“ können Sie aufrufen, indem Sie die [MENU]-Taste und danach die entsprechende Funktionstaste neben der Display-Option „Swing“ oder „Drum Table“ drücken.

■ HINWEIS

- Die Einstellungen für die Play Effects können für jeden User Style gespeichert werden. Diese Einstellungen gelten auch dann, wenn der User Style auf dem Patterntrack (Pt) im SONG-Modus zugeordnet und gespielt wird.

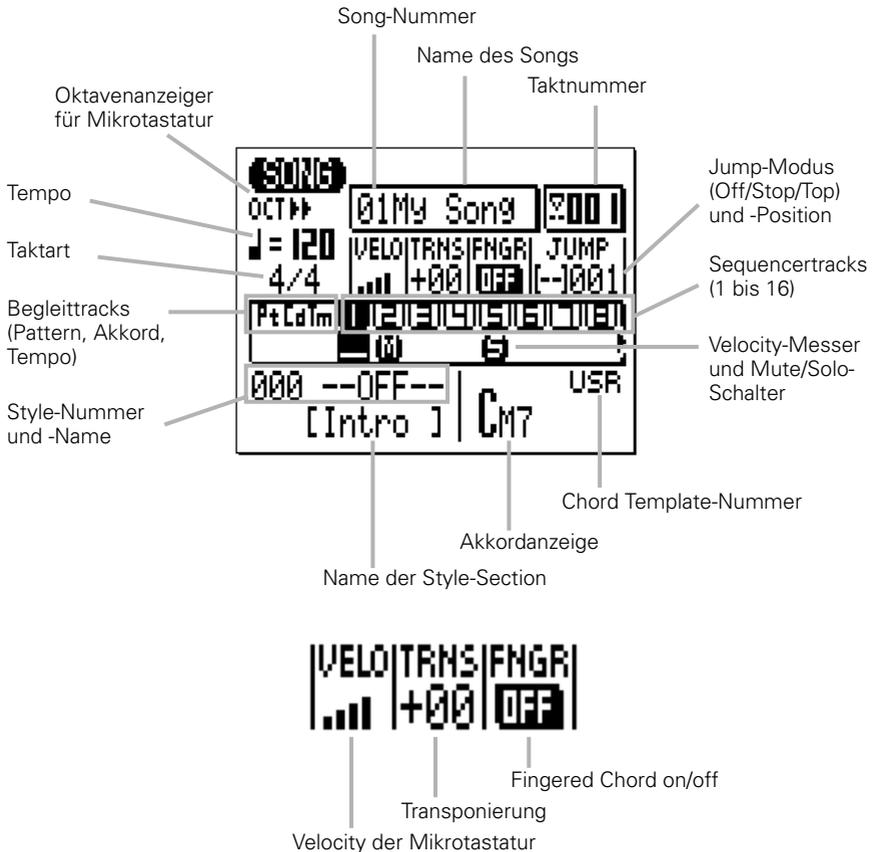




Die Displays „Swing“ und „Drum Table“ entsprechen mit Ausnahme der Tracknummern (D1, D2, PC, BA, C1 bis C4) denen des SONG-Modus. Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt „Play Effects“ des SONG-Modus auf Seite 124.

Wiedergabesteuerung

Das Standarddisplay des SONG-Modus umfaßt alle Parameter und Steuerelemente, die Sie für die Wiedergabe eines Songs benötigen. Drücken Sie die [SONG]-Taste, um den SONG-Wiedergabemodus aufzurufen (die [SONG]-Taste muß je nach aktuellem Modus u. U. mehrmals betätigt werden).



● Auswählen eines Songs

Das QY100 kann bis zu 20 verschiedene Songs gleichzeitig speichern: Songs Nr. 01 bis 20 (drei Demo-Songs sind als Songs Nr. 21 bis 23 vorprogrammiert). Um einen Song wiederzugeben, bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der Cursortasten zur Position der Song-Nummer (die Song-Nummer wird markiert). Wählen Sie dann die gewünschte Song-Nummer mit den Tasten [-1] und [+1] oder der Eingabemethode SHIFT+ZIFFER aus. Wenn dem Song ein Name zugewiesen wurde (mit dem auf Seite 180 beschriebenen Song Name-Job), wird dieser rechts neben der Song-Nummer angezeigt.

Die Eingabemethode SHIFT+ZIFFER

Numerische Werte können bei gedrückt gehaltener [SHIFT]-Taste direkt über die schwarzen (von 1 bis 0 nummerierten) Tasten der Mikrotastatur eingegeben werden. Um beispielsweise die Zahl „16“ einzugeben, halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt, und drücken dabei zunächst die Taste „1“ und dann die Taste „6“ („F#/G♭“ und „7(#9)/7(♭9)“ auf der Mikrotastatur). Die eingegebene Nummer („16“) wird dann blinkend im Display angezeigt. Drücken Sie abschließend die [ENTER]-Taste, um die Nummer zu bestätigen.

Wenn ein negativer Wert eingegeben werden soll (wo dies möglich ist), betätigen Sie zunächst bei gedrückt gehaltener [SHIFT]-Taste die Taste „E“ („-“) auf der Mikrotastatur, und geben dann wie gewohnt den Wert ein.

● Abspielen des ausgewählten Songs

Zum Starten der Wiedergabe des ausgewählten Songs drücken Sie die [▶]-Sequencertaste („PLAY“). Die grüne LED blinkt nun im Wiedergabetempo. Der Song wird einmal bis zum Ende durchgespielt, danach stoppt die Wiedergabe automatisch. Sie können die Song-Wiedergabe auch jederzeit durch Drücken der [■]-Sequencertaste anhalten.

■ HINWEIS

- Wenn ein Song ausgewählt wurde, werden dessen Voice- und Effekteinstellungen aufgerufen. Deshalb sollten Sie etwa 1 Sekunde warten, bevor Sie nach der Auswahl des Songs die [▶]-Taste drücken.

● Endloswiedergabe

Um die Endloswiedergabe des ausgewählten Songs zu starten, betätigen Sie bei gedrückter [SHIFT]-Taste die [▶]-Taste. Während der Wiedergabe wird das Wiederholungssymbol () in der rechten oberen Ecke des Displays angezeigt. In diesem Modus wird der ausgewählte Song ständig wiederholt, bis Sie die Wiedergabe durch Betätigen der [■]-Taste stoppen.

● Taktnummer

Der Taktnummer-Parameter im Display zeigt während der Wiedergabe (bzw. Aufnahme) stets die aktuelle Taktnummer an. Sie können den Cursor auch auf den Taktnummer-Parameter positionieren und mit den Tasten [-1] und [+1] oder der Eingabemethode SHIFT+ZIFFER (siehe Seite 34) die Nummer eines beliebigen Taktes eingeben, von dem ab die Wiedergabe (bzw. Aufnahme) starten soll. Mit den Sequencertasten [◀◀] und [▶▶] können Sie sich unabhängig von der aktuellen Cursorposition schrittweise oder im Schnelldurchlauf vor- und rückwärts durch den Song bewegen.

● Jump-Funktionen

Um Ihnen die Navigation zu erleichtern, besitzt das QY100 zwei „Jump“-Modi, mit denen Sie auf eine bestimmte Taktnummer „springen“ können.

Jump-Modus	Symbol	Funktion
Stop Jump	[■]	Ist dieser Modus aktiviert, springt das QY100 automatisch zur vorgegebenen Taktnummer, wenn Sie die Sequencertaste [■] (Stop) drücken.
Top Jump	[H]	Bei diesem Modus springt das QY100 automatisch zur vorgegebenen Taktnummer, wenn Sie die Sequencertaste [H] (Zurücksetzen) drücken und die Nummer des aktuellen Taktes höher ist als die des Zieltaktes. Ist die aktuelle Taktnummer niedriger als die angegebene Jump-Position, springt das QY100 an den Anfang des Songs (Takt 001).
Jump Off	[- -]	Die Jump-Funktion ist ausgeschaltet.

Um den Jump-Modus auszuwählen, positionieren Sie den Cursor auf das Symbol des Jump-Modus und wählen mit den Tasten [-1] und [+1] oder mit einer der folgenden Tastenkombinationen eine Option aus:

Modus	Tastenkombination
Stop Jump	[SHIFT] + [■]
Top Jump	[SHIFT] + [◀]
Jump Off	[SHIFT] + [◀◀] oder [▶▶]

Um die Taktnummer festzulegen, zu der Sie mit der Jump-Funktion springen möchten, positionieren Sie den Cursor auf den Parameter für die Jump-Position, und geben Sie die Nummer mit den Tasten [-1] und [+1] oder über das Eingabeverfahren SHIFT+ZIFFER (Seite 34) ein.

● Wiedergabetempo

Sie können das Wiedergabetempo auf einen beliebigen Wert zwischen 25 und 300 Viertelnoten-Beats pro Minute einstellen, indem Sie den Cursor auf den Tempo-Parameter positionieren und das gewünschte Tempo mit den Tasten [-1] und [+1] oder der Eingabemethode SHIFT+ZIFFER (siehe Seite 34) eingeben.

● Trackauswahl

Zwar ist die Trackauswahl eher eine Aufnahme- als eine Wiedergabefunktion, doch für die Mithörkontrolle durch Stumm- oder Soloschaltung (siehe unten) ist auch im Wiedergabemodus die Auswahl von Tracks erforderlich. Im SONG-Display werden die Begleittracks „Pt“ (Patterns), „Cd“ (Akkorde) und „Tm“ (Tempo) sowie jeweils 8 der 16 verfügbaren Sequencertracks gleichzeitig angezeigt. Bewegen Sie den Cursor in den Track-Bereich, und blättern Sie weiter nach links oder rechts zu den übrigen Tracks (ein Pfeil links bzw. rechts von den Tracknummern zeigt an, daß Sie durch Scrollen in die entsprechende Richtung auf weitere Tracks zugreifen können). Die Nummer des ausgewählten Tracks bleibt markiert, wenn Sie den Cursor in andere Bereiche des Displays bewegen.



● Die Velocity-Messer

Bei dem Bereich unter jeder einzelnen Tracknummer handelt es sich um einen aus fünf Segmenten bestehenden Velocity-Messer, der während der Wiedergabe die ungefähre MIDI-Velocity des jeweiligen Tracks grafisch darstellt. Wenn die Wiedergabe angehalten ist, wird unter Tracks, die Daten enthalten, das untere Segment des Velocity-Messers angezeigt.

● Mute/Solo

Die Velocity-Messer unter den Tracknummern fungieren im SONG-Modus auch als Mute/Solo-Schalter. Mit diesen Schaltern können Sie den jeweiligen Track stummschalten (Mute) oder auf Solo schalten (so daß nur dieser Track zu hören ist). Positionieren Sie den Cursor hierzu auf den betreffenden Track, und drücken Sie die [-1]-Taste, um den Track stummzuschalten bzw. die Stummschaltung aufzuheben, oder drücken Sie die [+1]-Taste, um ihn auf Solo zu schalten bzw. die Soloschaltung aufzuheben. Zu jedem Zeitpunkt können beliebig viele Tracks stummgeschaltet oder auf Solo geschaltet sein. Um mehr als einen Track auf Solo zu schalten, halten Sie, nachdem Sie den ersten Solo-Track festgelegt haben, die [SHIFT]-Taste gedrückt, während Sie weitere Tracks auf Solo schalten. Halten Sie die [SHIFT]-Taste auch gedrückt, wenn mehrere Tracks auf Solo geschaltet sind und Sie die Soloschaltung eines Tracks aufheben möchten (wenn Sie die [SHIFT]-Taste nicht drücken, wird die Soloschaltung aller Solo-Tracks aufgehoben).

Stummgeschaltete Tracks werden mit einem „M“ (Mute) und auf Solo geschaltete Tracks mit einem „S“ gekennzeichnet.

■ HINWEIS

- *Mit der Mute-Funktion können Sie auf einfache Weise Tracks ausblenden, die Sie nicht hören möchten. Beim Aufnehmen können Sie auf diese Weise einen dicht bespielten Track oder mehrere Tracks stummschalten, um einen anderen, wichtigeren Track besser mithören zu können.*
- *Die Solo-Funktion ist ein eleganter Weg, einzelne Tracks anzuhören, wenn Sie sich beispielsweise auf deren Klang konzentrieren müssen, um Feineinstellungen an Effekten oder anderen Parametern auszuführen, die leicht vom Klang der anderen Tracks überlagert werden. Außerdem können Sie einzelne Tracks auf kleinere Mängel prüfen, die andernfalls eventuell nicht zu hören wären.*

● **Velocity**

Über diesen Parameter können Sie die „Velocity“ (Anschlagstärke bzw. Lautstärke) der Mikrotastatur einstellen. Die Velocity kann in 10 Schritten eingestellt werden: je mehr Balken angezeigt werden, um so größer die Velocity. Es gibt auch vier „Random Velocity“-Einstellungen, die zufällige Velocities mit unterschiedlich starken Zufallsstreuungen erzeugen. „R1“ erzeugt die kleinste Variation und „R4“ die größte.

● **Transponierung**

Mit dem Transponierungsparameter „TRNS“ können Sie die Tonhöhe der Songwiedergabe in Halbtonschritten um maximal 2 Oktaven nach oben oder unten versetzen. Die Transponierungs-Einstellung von „+00“ entspricht der normalen Tonhöhe. Um einen Song bei der Wiedergabe zu transponieren, positionieren Sie den Cursor auf den „TRNS“-Parameter und bearbeiten ihn mit Hilfe der [-1]- und [+1]-Tasten oder der Eingabemethode SHIFT+ZIFFER (Seite 34). Negative Werte bewirken eine Transponierung nach unten und positive Werte eine Transponierung nach oben. Jeder Schritt entspricht einem Halbton. Der maximale Bereich geht von „-24“ über „+00“ bis „+24“.

● **Fingered Chord**

Dieser Parameter kann entweder auf „OFF“ (AUS) oder „ON“ (EIN) gestellt werden. Wenn er aktiviert ist, werden Akkorde, die Sie in der festgelegten „Fingered Zone“ (Akkordgriffbereich) der Mikrotastatur oder eines angeschlossenen MIDI-Keyboards greifen, vom QY100 erkannt und bewirken eine entsprechende Reharmonisierung des Akkordbegleittracks. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 252.

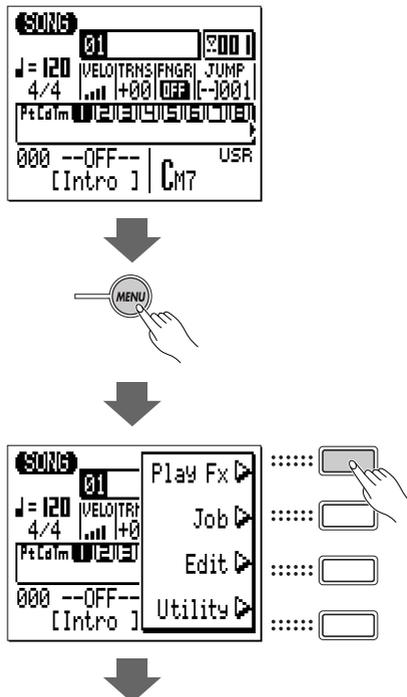
Play Effects

Die Play Effects des QY100 wirken in Echtzeit auf die Sequenzwiedergabe und werden nicht als Teil der Sequenzdaten aufgezeichnet. Die Play Effects umfassen „Swing“ sowie die „Drum Table“-Umbelegung.

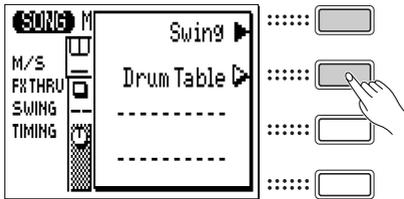
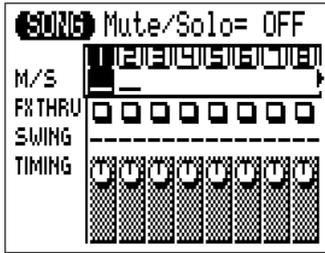
Um auf die Play Effects zuzugreifen, drücken Sie im SONG-Modus die [MENU]-Taste und dann die Funktionstaste neben der Display-Option „Play Fx“. Die Displays „Swing“ und „Drum Table“ können Sie aufrufen, indem Sie die [MENU]-Taste und danach die Funktionstaste neben der entsprechenden Display-Option „Swing“ oder „Drum Table“ drücken.

■ HINWEIS

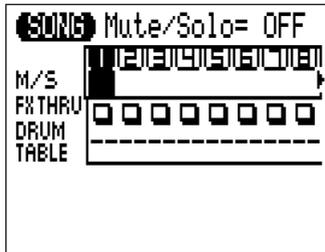
- Die Einstellungen für die Play Effects können für jeden Song gespeichert werden.
- Informationen zur Anwendung der Play Effects auf die tatsächlichen Sequenzdaten finden Sie unter der Beschreibung des „Normalize“-Jobs auf Seite 177.



Swing-Display



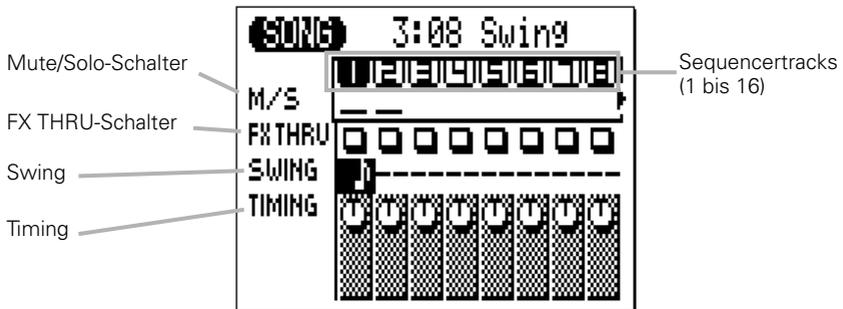
Drum Table-Display



Swing

Durch Verschieben des Timings bestimmter Noten gemäß einem vordefinierten Muster läßt sich mit dieser Funktion den bereits aufgenommenen Daten auf einfache Weise ein „Swing-Feeling“ hinzufügen.

Wenn beim Auswählen von „Play Fx“ das nachfolgende Swing-Display nicht angezeigt wird, drücken Sie erneut die [MENU]-Taste und dann die Funktionstaste neben der Display-Option „Swing“.



Im Swing-Display werden jeweils 8 der 16 zur Verfügung stehenden Tracks gleichzeitig dargestellt. Blättern Sie mit Hilfe der Cursortasten weiter nach links oder rechts zu den übrigen Tracks (ein Pfeil links bzw. rechts von den Tracknummern zeigt an, daß Sie durch Scrollen in die entsprechende Richtung auf weitere Tracks zugreifen können).

● M/S (Mute/Solo)

Mit den im Swing-Display unter der jeweiligen Tracknummer angezeigten Parametern Mute/Solo („M/S“) kann der entsprechende Track stummgeschaltet (ausgeschaltet) oder auf Solo geschaltet werden (nur dieser Track wird abgehört). Positionieren Sie den Cursor hierzu auf den betreffenden M/S-Parameter, und drücken Sie die [-1]-Taste, um den Track stummzuschalten bzw. die Stummschaltung aufzuheben, oder drücken Sie die [+1]-Taste, um ihn auf Solo zu schalten bzw. die Soloschaltung aufzuheben. Zu jedem Zeitpunkt können beliebig viele Tracks stummgeschaltet oder auf Solo geschaltet sein. Um mehr als einen Track auf Solo zu schalten, halten Sie, nachdem Sie den ersten Solo-Track festgelegt haben, die [SHIFT]-Taste gedrückt, während Sie weitere Tracks auf Solo schalten. Halten Sie die [SHIFT]-Taste auch gedrückt, wenn mehrere Tracks auf Solo geschaltet sind und Sie die Soloschaltung eines Tracks aufheben möchten (wenn Sie die [SHIFT]-Taste nicht drücken, wird die Soloschaltung aller Solo-Tracks aufgehoben).

Stummgeschaltete Tracks werden mit einem „M“ (Mute) und auf Solo geschaltete Tracks mit einem „S“ gekennzeichnet.

■ HINWEIS

- Die M/S-Parameter sind mit denen der SONG-Wiedergabemodus- und der SONG VOICE-Displays identisch und haben exakt dieselbe Wirkung.

● FX THRU

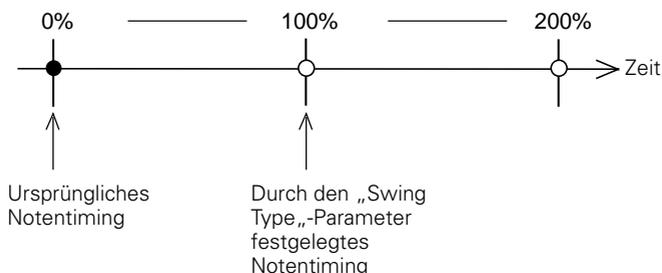
Diese „Schalter“ ermöglichen es Ihnen, den Effekt für den jeweiligen Track zu aktivieren oder zu umgehen. Wenn ein FX THRU-Schalter als leeres Quadrat angezeigt wird, ist der Effekt für den entsprechenden Track aktiviert. Um den Effekt für einen Track zu umgehen, positionieren Sie den Cursor auf dem entsprechenden FX THRU-Schalter und drücken dann die [+1]-Taste, so daß ein „T“ (THRU) im Quadrat angezeigt wird. Mit der [-1]-Taste kann der Effekt wieder aktiviert werden.

● SWING

Wählen Sie mit Hilfe des „Swing Type“-Parameters den Swing-Typ für den aktuell ausgewählten Track aus. Wenn die Funktion deaktiviert ist („—“), wird kein Swing angewendet. Folgende Swing-Typen stehen zur Verfügung: – (AUS),  (32 Swing),  (16 Swing),  (08 Swing) und  (04 Swing).

● TIMING

Dieser Parameter bestimmt, in welchem Maß die ursprünglichen Noten an das vom „Swing Type“-Parameter angegebene Timing angepasst werden. Der Einstellbereich liegt zwischen 0% und 200%. Bei einer Einstellung von 100% werden die Noten entsprechend dem durch den „Swing Type“-Parameter festgelegten Notentiming verschoben (siehe nachfolgende Abbildung), während bei 200% das Ausmaß der Verschiebung verdoppelt wird.



Drum Table-Umbelegung

Wenn beim Auswählen von „Play Fx,“ das nachfolgende Drum Table-Display nicht angezeigt wird, drücken Sie erneut die [MENU]-Taste und dann die Funktionstaste neben der Display-Option „Drum Table,“.

Die Drum Table-Funktion ermöglicht es Ihnen, Drums umzubelegen, so daß Sie zum Beispiel eine Medium Snare durch eine High Snare oder einen Rimshot ersetzen können, ohne die auf dem Drum-Track aufgezeichneten Daten ändern zu müssen.



● M/S (Mute/Solo)

Mit den im Drum Table-Display unter der jeweiligen Tracknummer angezeigten Parametern Mute/Solo („M/S,“) kann der entsprechende Track stummgeschaltet (ausgeschaltet) oder auf Solo geschaltet werden (nur dieser Track wird abgehört). Positionieren Sie den Cursor hierzu auf den betreffenden M/S-Parameter, und drücken Sie die [-1]-Taste, um den Track stummzuschalten bzw. die Stummschaltung aufzuheben, oder drücken Sie die [+1]-Taste, um ihn auf Solo zu schalten bzw. die Soloschaltung aufzuheben. Zu jedem Zeitpunkt können beliebig viele Tracks stummgeschaltet oder auf Solo geschaltet sein. Um mehr als einen Track auf Solo zu schalten, halten Sie, nachdem Sie den ersten Solo-Track festgelegt haben, die [SHIFT]-Taste gedrückt, während Sie weitere Tracks auf Solo schalten. Halten Sie die [SHIFT]-Taste auch gedrückt, wenn mehrere Tracks auf Solo geschaltet sind und Sie die Soloschaltung eines Tracks aufheben möchten (wenn Sie die [SHIFT]-Taste nicht drücken, wird die Soloschaltung aller Solo-Tracks aufgehoben).

Stummgeschaltete Tracks werden mit einem „M,“ (Mute) und auf Solo geschaltete Tracks mit einem „S,“ gekennzeichnet.

■ HINWEIS

- Die M/S-Parameter sind mit denen der SONG-Wiedergabemodus- und der SONG VOICE-Displays identisch und haben exakt dieselbe Wirkung.

● FX THRU

Diese „Schalter,“ ermöglichen es Ihnen, den Effekt für den jeweiligen Track zu aktivieren oder zu umgehen. Wenn ein FX THRU-Schalter als leeres Quadrat angezeigt wird, ist der Effekt für den entsprechenden Track aktiviert. Um den Effekt für einen Track zu umgehen, positionieren Sie den Cursor auf dem entsprechenden FX THRU-Schalter und drücken dann die [+1]-Taste, so daß ein „T,“ (THRU) im Quadrat angezeigt wird. Mit der [-1]-Taste kann der Effekt wieder aktiviert werden.

● DRUM TABLE

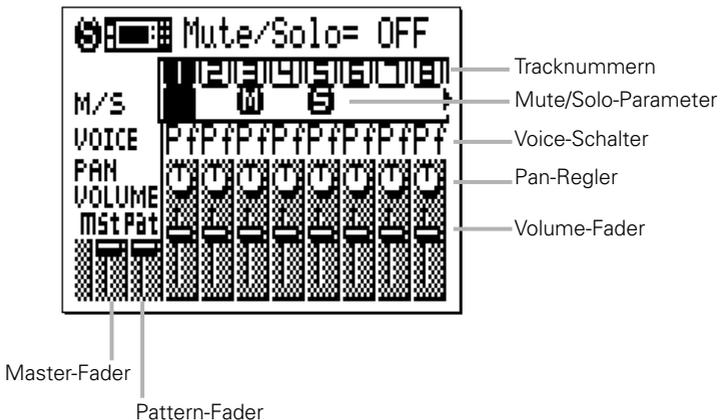
Mit diesem Parameter legen Sie die Drum fest, mit der der ausgewählte Track neu belegt werden soll. Es stehen Ihnen (neben den Einstellungen „- -“ und „OFF“) 24 Wahlmöglichkeiten zur Verfügung, die in 6 Umbelegungskategorien eingeteilt sind (siehe nachfolgende Tabelle). Ein ausgewähltes Instrument ersetzt ein beliebiges Instrument derselben Kategorie. Wenn beispielsweise auf einem Drum-Track das Instrument „Snare M“ verwendet wird und Sie zur Umbelegung dieses Tracks DRUM TABLE Nummer 7 auswählen, wird jedes Vorkommen des Instruments „Snare M“ durch das Instrument „Open Rimshot“ ersetzt.

Nr.	Kategorie	Instrument
1	Bass Drum	Bass Drum L
2		Bass Drum M
3		Bass Drum H
4	Snare	Snare L
5		Snare M
6		Snare H
7		Open Rimshot
8		Brush Slap
9		Side Stick
10		Hand Clap
11	Mid Tom	
12	Hi Hat	Ride Cymbal
13		Cabasa
14		Maracas
15		Triangle
16		Shaker
17	Tambourine	
18	Bongo-Conga	Bongo-Conga
19	Solo	Solo BassDr
20		Solo SnareDr
21		Solo Hi-Hat
22	Mute	Mute BassDr
23		Mute SnareDr
24		Mute Hi-Hat

Der Song Voice-Modus

Das QY100 verfügt über 525 Voices und 22 Drum Kits, welche über den SONG VOICE-Modus ausgewählt, wiedergegeben und den 16 Sequencertracks des Song-Modus zugewiesen werden können. Der VOICE-Modus besitzt ein grafisches „Displaymischpult“, das für jeden Track über Mute/Solo-Steuerungen, Pan-Regler und Fader verfügt. Der Song Voice-Modus bietet außerdem Zugriff auf die Effect Send-Steuerungen sowie umfangreiche Voice-Bearbeitungsparameter (siehe Seite 138).

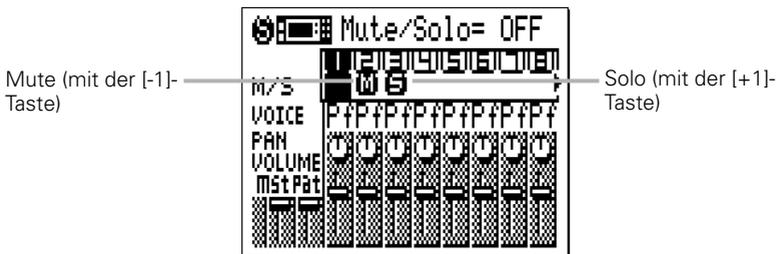
Drücken Sie die [SONG]-Taste, um das Mischpultdisplay des Voice-Modus anzuzeigen. Im Mischpultdisplay werden jeweils 8 der 16 zur Verfügung stehenden Tracks gleichzeitig dargestellt. Blättern Sie mit Hilfe der Cursortasten weiter nach links oder rechts zu den übrigen Tracks (ein Pfeil links bzw. rechts von den Tracknummern zeigt an, daß Sie durch Scrollen in die entsprechende Richtung auf weitere Tracks zugreifen können).



● Mute/Solo

Mit den im VOICE-Modus-Mischpultdisplay unter der jeweiligen Tracknummer angezeigten Parametern Mute/Solo („M/S“) kann der entsprechende Track stummgeschaltet (ausgeschaltet) oder auf Solo geschaltet werden (nur dieser Track wird abgehört). Positionieren Sie den Cursor hierzu auf den betreffenden M/S-Parameter, und drücken Sie die [-1]-Taste, um den Track stummzuschalten bzw. die Stummschaltung aufzuheben, oder drücken Sie die [+1]-Taste, um ihn auf Solo zu schalten bzw. die Soloschaltung aufzuheben. Zu jedem Zeitpunkt können beliebig viele Tracks stummgeschaltet oder auf Solo geschaltet sein. Um mehr als einen Track auf Solo zu schalten, halten Sie, nachdem Sie den ersten Solo-Track festgelegt haben, die [SHIFT]-Taste gedrückt, während Sie weitere Tracks auf Solo schalten. Halten Sie die [SHIFT]-Taste auch gedrückt, wenn mehrere Tracks auf Solo geschaltet sind und Sie die Soloschaltung eines Tracks aufheben möchten (wenn Sie die [SHIFT]-Taste nicht drücken, wird die Soloschaltung aller Solo-Tracks aufgehoben).

Stummgeschaltete Tracks werden mit einem „M“ (Mute) und auf Solo geschaltete Tracks mit einem „S“ gekennzeichnet.



■ HINWEIS

- Mit der Mute-Funktion können Sie auf einfache Weise Tracks ausblenden, die Sie nicht hören möchten. Beim Aufnehmen können Sie auf diese Weise einen dicht bespielten Track oder mehrere Tracks stummzuschalten, um einen anderen, wichtigeren Track besser mithören zu können.
- Die Solo-Funktion ist ein eleganter Weg, einzelne Tracks anzuhören, wenn Sie sich beispielsweise auf deren Klang konzentrieren müssen, um Feineinstellungen an Effekten oder anderen Parametern auszuführen, die leicht vom Klang der anderen Tracks überlagert werden. Außerdem können Sie einzelne Tracks auf kleinere Mängel prüfen, die andernfalls eventuell nicht zu hören wären.
- Die gleichen Parameter werden auch im SONG-Hauptdisplay angezeigt. Ein Track, der im SONG-Hauptdisplay stummgeschaltet oder auf Solo geschaltet wurde, ist auch im Mischpultdisplay des Voice-Modus stummgeschaltet bzw. auf Solo geschaltet — und umgekehrt.

● Die Voices

Da das QY100 über eine große Anzahl von Voices verfügt, sind diese in die folgenden 21 Kategorien aufgeteilt:

Code	Kategorie
Pf	Piano (Klavier)
Cp	Chromatische Percussion
Or	Orgel
Gt	Gitarre
Ba	Baß
St	Streicher
En	Ensemble
Br	Brass (Blechbläser)
Rd	Reed (Rohrblattinstrumente)
Pi	Pipe (Flöte)
Ld	Lead Synth
Pd	Pad
Fx	Synth Effects
Et	Ethnic Instruments (Folkloreinstrumente)
Pc	Percussion
Se	Soundeffekte
Sfx	Weitere Soundeffekte
Sfk	Soundeffekt-Kits (d. h., jede Taste mit anderem Soundeffekt belegt)
Dr	Drum Kits
Ds1	Drum Set 1 (Drum Kit einschließlich „bearbeitbarer“ Drums)
Ds2	Drum Set 2 (Drum Kit einschließlich „bearbeitbarer“ Drums)

Eine vollständige Liste der Voices und der zugehörigen Kategorien, Programmnummern und Banknummern finden Sie in der Data List.

Um eine Voice für einen bestimmten Track auszuwählen, positionieren Sie den Cursor auf den entsprechenden VOICE-Parameter und wählen diesen mit Hilfe der [-1]- und [+1]-Tasten oder der Eingabemethode SHIFT+ZIFFER (Seite 34) aus. Wenn Sie die Tasten [-1/NO] und [+1/YES] bei gedrückter [SHIFT]-Taste betätigen, gelangen Sie jeweils zur ersten Voice der einzelnen Kategorien.

Kategorie, Nummer und Name der aktuell ausgewählten Voice werden oben im Display angezeigt. Beachten Sie, daß einige Voices Variationen besitzen, was durch ein Pluszeichen („+“) zwischen Programmnummer und Voice-Name gekennzeichnet wird. Wenn Sie auf der Mikrotastatur spielen, hören Sie diese Voice.



■ HINWEIS

- *In allen Modi des QY100 wird auf der Mikrotastatur oder einem externen MIDI-Keyboard die dem aktuell ausgewählten Track zugeordnete Voice abgespielt. Falls der Parameter „ECHO BACK“ (Seite 248) nicht auf „Rec Monitor“ eingestellt wurde, wird auf einem MIDI-Keyboard außerdem die Voice abgespielt, die dem Track zugeordnet ist, der dieselbe Nummer wie der MIDI-Übertragungskanal des Keyboards hat.*
- *Wenn Sie auf der Mikrotastatur spielen, erhalten Sie über die Oktaventasten Zugriff auf den vollen Umfang an Instrumenten jedes einzelnen Drum- oder Effekt-Kits.*
- *Eine vollständige Liste der Notenzuordnung sämtlicher Drum- und SFX-Kits (d. h. eine Aufstellung, welche Instrumente und SFX-Sounds welchen Noten zugeordnet sind) finden Sie in der Data List.*

● Die Pan-Regler

Wie mit den Pan-Regler eines Mischpults können Sie auch mit Hilfe der Pan-Regler des VOICE-Modus den Sound des zugehörigen Tracks im Stereofeld auf eine beliebige Position von links nach rechts einstellen. Positionieren Sie den Cursor auf den Pan-Regler, und stellen Sie mit Hilfe der Tasten [-1/NO] und [+1/Yes] die Pan-Position ein. Der grafische „Pan-Regler“ im Display dreht sich dabei in der entsprechenden Richtung. Die Stereopositionen werden außerdem durch numerische Werte (1 bis 63) gekennzeichnet, die oben im Display angezeigt werden: „Center“ entspricht der Mitte, „Left 63“ ist ganz links und „Right 63“ ist ganz rechts. Außerdem gibt es eine „Random“-Einstellung, bei der die Stereoposition nach dem Zufallsprinzip eingestellt wird.

● Die Volume-Fader

Die einzelnen Tracks verfügen jeweils über einen eigenen Volume-Fader. Mit diesen Fadern lässt sich die günstigste Lautstärkebalance zwischen den verschiedenen Voices einstellen. Positionieren Sie den Cursor auf einen Fader, und stellen Sie anschließend mit Hilfe der Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder der Eingabemethode SHIFT+ZIFFER (Seite 34) den Fader-Pegel ein. Der grafische Fader im Display bewegt sich dabei in der entsprechenden Richtung (beim Anheben der Lautstärke nach oben, beim Absenken nach unten). Die Fader-Positionen werden zusätzlich als numerischer Wert (000 bis 127) in der oberen rechten Ecke des Displays angezeigt. „000“ bedeutet dabei die minimale Lautstärke (kein Sound), „127“ ist die maximale Lautstärke. Die Voreinstellung beträgt für alle Tracks „100“. Der Fader „mst“ ganz links im Display ist ein Master-Fader, mit dem Sie die Gesamtlautstärke einstellen können, und mit Hilfe des Faders „pat“ können Sie davon unabhängig den Pegel des Pattertracks einstellen.

■ HINWEIS

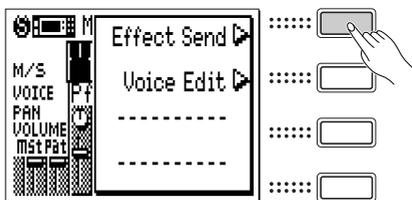
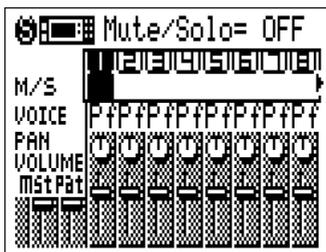
- *Sie können während der Wiedergabe eines Songs auch zwischen dem SONG-Modus und dem VOICE-Modus hin- und herschalten, um die Parameter des VOICE-Modus einzustellen (Voices ändern, Tracks stummschalten, Pan-Einstellungen und Lautstärke ändern) und gleichzeitig die Auswirkungen auf die Wiedergabe anzuhören.*

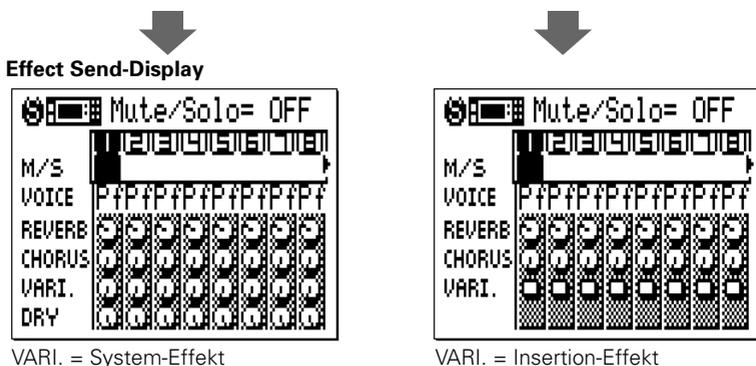


Das Effect Send-Display

Das QY100 verfügt über einen leistungsstarken internen digitalen Signalprozessor, der eine Reihe von Effekten wie Reverb (Hall), Delay (Verzögerung), Modulation, Distortion (Verzerrung) usw. bereitstellt. Es stehen drei voneinander unabhängige Effektblöcke zur Verfügung: Reverb, Chorus und Variation. Die einzelnen Effekte werden über den auf Seite 236 ausführlich beschriebenen EFFECT-Modus ausgewählt und bearbeitet. Das VOICE-Mischpultdisplay ermöglicht Ihnen über das Untermenü MENU den Zugriff auf unabhängige Effect Send-Steuerungen für jeden der drei Effektblöcke: Drücken Sie die [MENU]-Taste und anschließend die Funktionstaste neben der Display-Option „Effect Send“.

Mischpultdisplay des VOICE-Modus





Das Bedienelement VARI. (Variationseffekt) wird je nach Schaltung des Variation-Effektblocks im EFFECT-Modus („System“ oder „Insertion“; siehe Seite 239) entweder als Standard-Drehregler oder als Schalter dargestellt.

Die Effektsteuerungen - „REVERB“, „CHORUS“ und „VARI.“ - stellen für den jeweiligen Part den Pegel der entsprechenden Effekte ein. Positionieren Sie den Cursor auf ein Steuerelement, und stellen Sie anschließend mit Hilfe der Tasten [-1/NO] und [+1/YES] oder der Eingabemethode SHIFT+ZIFFER (Seite 34) den jeweiligen Effekt ein. Der Regler im Display dreht sich dabei in der entsprechenden Richtung (beim Anheben des Pegels nach rechts, beim Absenken nach links). Die Reglerpositionen werden außerdem durch numerische Werte (000 bis 127) gekennzeichnet, die oben im Display angezeigt werden: bei „000“ ist der Effekt ausgeschaltet, „127“ ist der maximale Effektpegel. Wenn das Bedienelement VARIATION als Schalter angezeigt wird, kann mit diesem Element der Effekt einfach nur aktiviert oder deaktiviert werden (wenn der Effekt aktiviert ist, wird auf dem Schalter ein „E“ angezeigt).

Die Schalter „Mute/Solo“ und „Voice“ im Effect Send-Display sind dieselben wie im Mischpulldisplay des VOICE-Modus und haben exakt dieselben Funktionen.

Durch Drücken der [EXIT]-Taste können Sie zum SONG VOICE-Mischpulldisplay zurückkehren.

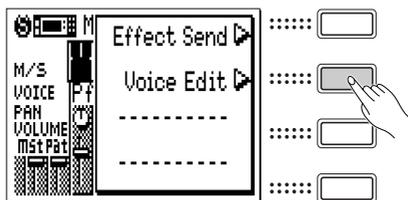
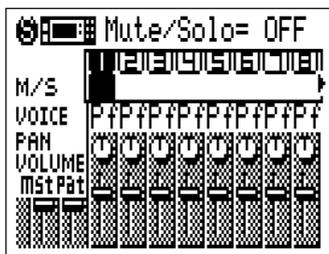
■ HINWEIS

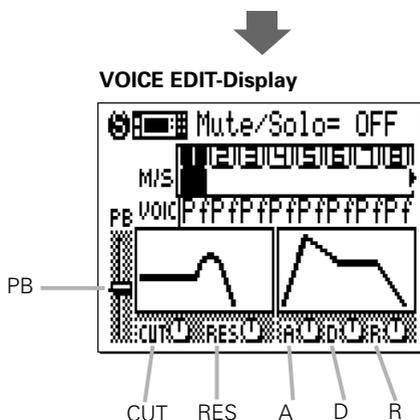
- Die Effekteinstellungen gelten nur für die internen Voices des QY100, d. h., der Klang eines durch das QY100 gesteuerten externen Klangerzeugers oder Synthesizers wird nicht durch sie beeinflusst.
- Wenn das Bedienelement „VARI.“ als normaler Drehregler angezeigt wird (der Variation-Effektblock wird in diesem Fall als „System“-Effekt genutzt), steht für jeden Track zusätzlich ein „DRY“-Drehregler zur Verfügung, der für den jeweiligen Track die Einstellung des „Dry/Wet“-Mischverhältnisses erlaubt. Wenn die „VARI.“-Steuerung als Schalter angezeigt wird (der Variation-Effektblock wird in diesem Fall als „Insertion“-Effekt genutzt), werden keine „DRY“-Regler angezeigt. In diesem Falle kann das „Dry/Wet“-Mischverhältnis im Effektbearbeitungsdisplay über „Vari.Edit“ gesteuert werden. (siehe Seite 240)

Voice-Bearbeitung

Der VOICE EDIT-Modus des QY100 ermöglicht es Ihnen, den Klang der Voices, die den einzelnen Tracks zugeordnet sind, zu verändern und an die jeweiligen musikalischen Bedürfnisse anzupassen. Zum Aufrufen des VOICE EDIT-Modus drücken Sie im SONG VOICE-Modus die [MENU]-Taste und dann die Funktionstaste neben der Display-Option „Voice Edit“. Wenn ein Drum Set („Ds1“ oder „Ds2“) ausgewählt ist, ist über das Menü auch der „Drum Voice Edit“-Modus verfügbar.

Mischpultdisplay des VOICE-Modus





Um einen Voice-Parameter zu bearbeiten, positionieren Sie den Cursor auf den Parameter und bearbeiten ihn mit Hilfe der [-1]- und [+1]-Tasten oder der Eingabemethode SHIFT+ZIFFER (Seite 34).

■ HINWEIS

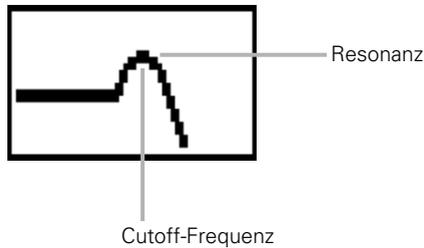
- Die Schalter „Mute/Solo“ und „Voice“ im VOICE EDIT-Display sind dieselben wie im Mischpultdisplay des VOICE-Modus und haben exakt dieselben Funktionen.
- Durch Drücken der [EXIT]-Taste können Sie zum SONG VOICE-Mischpultdisplay zurückkehren.

PB (Pitch Bend-Bereich)

Mit diesem Bedienelement stellen Sie den maximalen Bereich für die Tonhöhensteuerung (Pitch Bend) ein. Der Bereich geht von „-24“ über „0“ bis „+24“. Jeder Einstellschritt entspricht einem Halbton (100 Cent), so daß der maximale Pitch Bend-Bereich plus oder minus zwei Oktaven umfaßt. Der hier eingestellte Wert gilt auch für die beim Spielen auf der Mikrotastatur mit der [OCT DOWN]-Taste erzeugten Tonhöhenveränderungen.

● Filtersteuerung

Die Filtersteuerelemente beeinflussen das grundlegende „Timbre“ (d. h. die Klangfärbung) des Klangs.



CUT (Cutoff Frequency; Eckfrequenz)

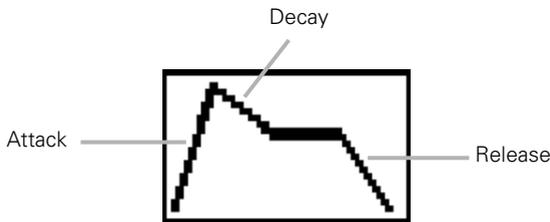
Stellt die Cutoff-Frequenz des Tiefpaßfilters in einem Bereich von „-64“ über „0“ bis „+63“ ein. Durch negative Werte wird die Cutoff-Frequenz abgesenkt, wodurch ein dunklerer Klang erzeugt wird. Positive Werte heben die Cutoff-Frequenz an und produzieren einen helleren Klang. Die grafisch dargestellte Kurve des Filterfrequenzgangs ändert sich in Abhängigkeit von der aktuellen Einstellung (die kräftigere Standardkurve bleibt dabei weiterhin im Display sichtbar).

RES (Resonanz)

Stellt die Höhe der Filterresonanzspitze in einem Bereich von „-64“ über „0“ bis „+63“ ein. Negative Werte senken die Resonanzspitze ab, wodurch ein „flacherer“ Klang erzielt wird. Positive Werte heben die Resonanzspitze an, so daß Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz des Filters betont werden. Die Spitze der grafisch dargestellten Kurve des Filterfrequenzgangs steigt oder sinkt in Abhängigkeit von der aktuellen Einstellung (die kräftigere Standardkurve bleibt dabei weiterhin im Display sichtbar).

● EG-Steuererelemente (Envelope Generator; Hüllkurvengenerator)

Die EG-Regler „A“, „D“ und „R“ bestimmen den Verlauf der Hüllkurve, d. h. die Attack-, Decay- und Release-Zeit. Gegen die Zeit aufgetragen, sieht die Hüllkurve in etwa folgendermaßen aus:



A (Attack Time; Einschwingzeit)

Stellt die Einschwingphase der Hüllkurve im Bereich von „-64“ über „0“ bis „+63“ ein. Negative Werte bewirken einen schnelleren Attack, während die Einschwingphase bei positiven Werten länger andauert. Die grafisch dargestellte Hüllkurve ändert sich in Abhängigkeit von der aktuellen Einstellung (die kräftigere Standardkurve bleibt dabei weiterhin im Display sichtbar).

D (Decay Time, Abklingzeit)

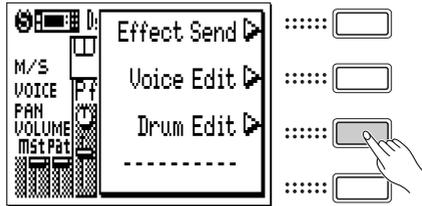
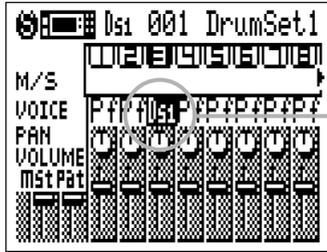
Stellt die Abschwingphase der Hüllkurve im Bereich von „-64“ über „0“ bis „+63“ ein. Negative Werte bewirken einen schnelleren Decay, während die Abschwingphase bei positiven Werten länger andauert. Die grafisch dargestellte Hüllkurve ändert sich in Abhängigkeit von der aktuellen Einstellung (die kräftigere Standardkurve bleibt dabei weiterhin im Display sichtbar).

R (Release Time, Ausklingzeit)

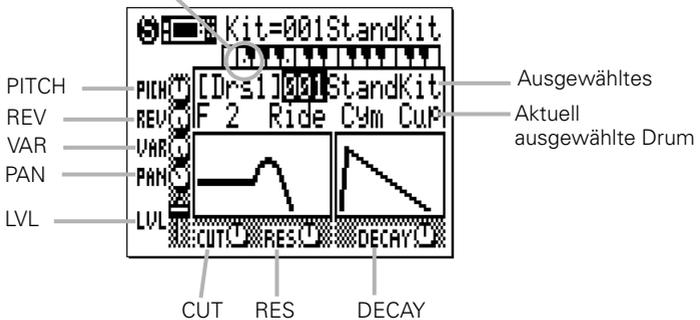
Stellt die Ausschwingphase der Hüllkurve im Bereich von „-64“ über „0“ bis „+63“ ein. Negative Werte bewirken einen schnelleren Release, während die Ausschwingphase bei positiven Werten länger andauert. Die grafisch dargestellte Hüllkurve ändert sich in Abhängigkeit von der aktuellen Einstellung (die kräftigere Standardkurve bleibt dabei weiterhin im Display sichtbar).

Bearbeitung von Drums

Wenn ein Drum Set („Ds1“ oder „Ds2“) ausgewählt ist, kann im SONG VOICE-Menü der Menüpunkt „Drum Voice Edit“-Modus aufgerufen werden.



Bearbeitbare Drum



Wählen Sie das zu bearbeitende Drum Set aus, indem Sie den Cursor auf die Drum Set-Nummer positionieren und dann mit den Tasten [-1] und [+1] oder der Eingabemethode SHIFT+ZIFFER das gewünschte Set auswählen. Nur ganz bestimmte Drums lassen sich bearbeiten. Die entsprechenden Tasten sind in der grafischen Darstellung der Tastatur ganz oben im Display durch einen Punkt gekennzeichnet. Mit Hilfe der Tasten [OCT DOWN] und [OCT UP] erhalten Sie Zugriff auf den ganzen Umfang der Drums. Um eine Drum zum Bearbeiten auszuwählen, drücken Sie die entsprechende Taste auf der Mikrotastatur. Wenn Sie eine nicht bearbeitbare Drum auswählen, werden die Steuerelemente im Display abgeblendet dargestellt und können nicht bearbeitet werden.

PICH (Pitch Coarse; Tonhöhen-Grobeinstellung)

Stellt die Tonhöhe der ausgewählten Drum in einem Bereich von „-64“ über „0“ bis „+63“ ein. Negative Werte senken die Tonhöhe des Instruments und positive Werte heben sie an.

REV (Reverb Send)

Stellt den individuellen Reverb Send-Pegel für die ausgewählte Drum im Bereich von „0“ (kein Hall) bis „127“ (maximaler Hall) ein.

VAR (Variation Send)

Stellt den individuellen Variation Send-Pegel für die ausgewählte Drum im Bereich von „0“ (kein Effekt) bis „127“ (maximaler Effekt) ein, falls der Variation-Effektblock als System-Effekt verwendet wird. Andernfalls wird der Effekt aktiviert (jede andere Einstellung als 0) oder deaktiviert (Einstellung = 0), falls der Variation-Effektblock als Insertion-Effekt verwendet wird (Einzelheiten zu den Effektschaltungen finden Sie auf Seite 239).

PAN (Pan Position; Stereoposition)

Stellt die Stereoposition der ausgewählten Drum ein. „Center“ entspricht der Mitte, „Left 63“ ist ganz links, und „Right 63“ ist ganz rechts. Außerdem gibt es eine „Random“-Einstellung, bei der die Stereoposition nach dem Zufallsprinzip eingestellt wird.

LVL (Level)

Stellt die Lautstärke der ausgewählten Drum im Bereich von „0“ (kein Ton) bis „127“ (maximale Lautstärke) ein.



CUT (Cutoff Frequency; Eckfrequenz)

Stellt die Cutoff-Frequenz des Tiefpaßfilters auf einen Wert von „-64“ über „0“ bis „+63“ ein. Durch negative Werte wird die Cutoff-Frequenz abgesenkt, wodurch ein dunklerer Klang erzeugt wird. Positive Werte heben die Cutoff-Frequenz an und produzieren einen helleren Klang. Die grafisch dargestellte Kurve des Filterfrequenzgangs ändert sich in Abhängigkeit von der aktuellen Einstellung (die kräftigere Standardkurve bleibt dabei weiterhin im Display sichtbar).

RES (Resonanz)

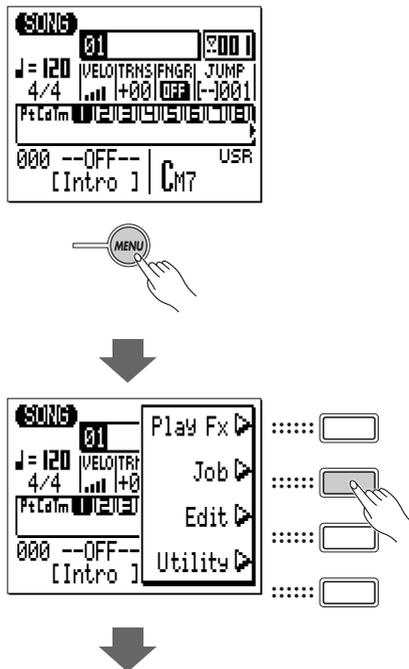
Stellt die Höhe der Filterresonanzspitze auf einen Wert von „-64“ über „0“ bis „+63“ ein. Negative Werte senken die Resonanzspitze ab, wodurch ein „flacherer“ Klang erzielt wird. Positive Werte heben die Resonanzspitze an, so daß Frequenzen im Bereich der Cutoff-Frequenz des Filters betont werden. Die Spitze der grafisch dargestellten Kurve des Filterfrequenzgangs steigt oder sinkt in Abhängigkeit von der aktuellen Einstellung (die kräftigere Standardkurve bleibt dabei weiterhin im Display sichtbar).

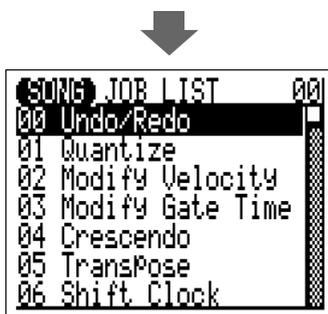
DECAY (Decay-Rate)

Stellt die Decay-Rate im Bereich von „-64“ über „0“ bis „+63“ ein. Negative Werte bewirken einen schnelleren Decay, während die Abschwingphase bei positiven Werten länger andauert (Im Gegensatz zur Decay-Zeit bei der normalen Voice-Bearbeitung (siehe Seite 141) stellt dieser Parameter die Geschwindigkeit ein, mit der der Instrumentenpegel abfällt. Höhere Werte bewirken daher ein schnelleres Ausschwingen). Die grafisch dargestellte Hüllkurve ändert sich in Abhängigkeit von der aktuellen Einstellung (die kräftigere Standardkurve bleibt dabei weiterhin im Display sichtbar).

Die Song-Jobs

Der SONG-Modus umfaßt 25 Song-„Jobs“, die eine Reihe wichtiger Bearbeitungsfunktionen bieten. Zum Aufrufen und Ausführen der Song-Jobs drücken Sie im SONG-Wiedergabemodus die [MENU]-Taste und dann die Funktionstaste neben der Display-Option „Job“. Daraufhin wird die Song-Job-Liste angezeigt. Durch Positionieren des Cursors auf den entsprechenden Job und durch Drücken der [ENTER]-Taste können Sie jeden beliebigen Job der Liste auswählen. Mit Hilfe der Funktionstasten können Sie den Cursor direkt zum jeweils ersten Job der Kategorien „Event“, „Measure“, „Track“ bzw. „Song“ bewegen (drücken Sie zunächst die [MENU]-Taste und dann die entsprechende Funktionstaste).





00: Undo/Redo	Kategorie „Measure“
Kategorie „Event“	15: Create Measure
01: Quantize	16: Delete Measure
02: Modify Velocity	Kategorie „Track“
03: Modify Gate Time	17: Copy Track
04: Crescendo	18: Mix Track
05: Transpose	19: Clear Track
06: Shift Clock	20: Expand Backing
07: Chord Sort	21: Normalize
08: Chord Separate	Kategorie „Song“
09: Copy Event	22: Copy Song
10: Erase Event	23: Clear Song
11: Extract Event	24: Song Name
12: Create Continuous	
13: Thin Out	
14: Time Stretch	

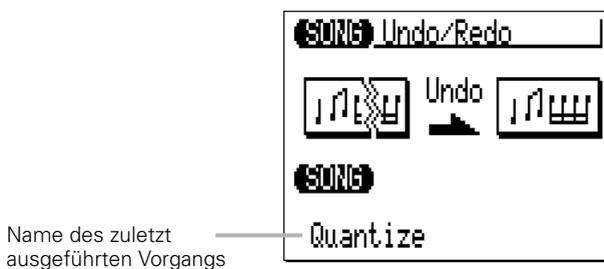
■ Zurückkehren in den SONG-Modus

Von jedem der Song-Jobs aus können Sie durch zweimaliges Drücken der [EXIT]-Taste über die Job-Liste wieder in den normalen Song-Wiedergabemodus zurückkehren. Alternativ können Sie auch die [SONG]-Taste drücken, um direkt in den Song-Modus zurückzukehren.



00 : Undo/Redo

Mit Hilfe dieses Jobs können beliebige andere Song-/Pattern-Jobs, Bearbeitungsvorgänge oder Aufnahmefunktionen direkt nach der Ausführung wieder rückgängig gemacht werden (Undo), bevor ein weiterer Vorgang ausgeführt wird. In allen diesen Fällen werden die betreffenden Daten wieder in den Zustand zurückversetzt, der vor Ausführung des Jobs bzw. vor der Bearbeitung oder Aufnahme vorlag. Dieser Job kann auch den letzten Undo-Vorgang rückgängig machen (Redo).



Der Name des letzten Bearbeitungsvorgangs (d. h. des Vorgangs, der rückgängig machbar ist) erscheint beim Aufrufen des Jobs im Display. Im obigen Beispieldisplay wird ein Quantize-Vorgang rückgängig gemacht.

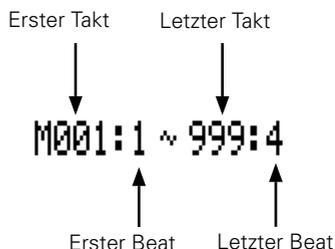
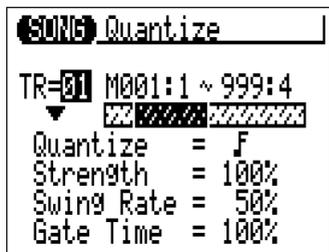
Drücken Sie zum Ausführen des Undo/Redo-Jobs die [ENTER]-Taste. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ VORSICHT!

- Die Jobs „Clear Song“ („All“), „Clear Pattern“ („All“), „Song Name“ und „Style Name“ lassen sich nicht mit dem Undo/Redo-Job rückgängig machen.

01 : Quantize

Richtet im angegebenen Track Noten auf oder annähernd auf den nächsten festgelegten Beat aus.



Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track aus, auf den sich der Quantize-Job auswirken soll: „01“ bis „16“ für eine einzelne Tracks oder „All“ für alle 16 Tracks gleichzeitig.

Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu quantisierenden Bereichs fest.

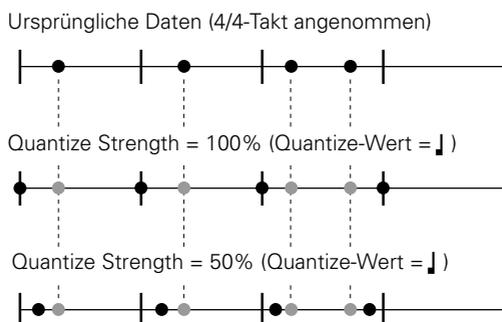
Der Parameter „**Quantize**“ bestimmt, auf welche Beats die Noten im angegebenen Track ausgerichtet werden. Wenn Sie beispielsweise „**F**“ auswählen, werden alle Noten des Tracks im durch den „Strength“-Parameter festgelegten Ausmaß auf den jeweils nächstgelegenen Sechzehntel-Notenbeat ausgerichtet.

Quantize-Werte

Wert	Effekt
F	Richtet auf die nächstgelegene Zweiunddreißigstelnote aus.
F ₃	Richtet auf die nächstgelegene Sechzehnteltriole aus.
F ₄	Richtet auf die nächstgelegene Sechzehntelnote aus.
F ₈	Richtet auf die nächstgelegene Achtelnotentriole aus.
F ₁₆	Richtet auf die nächstgelegene Achtelnote aus.
F ₃₂	Richtet auf die nächstgelegene Viertelnotentriole aus.
F ₆₄	Richtet auf die nächstgelegene Viertelnote aus.

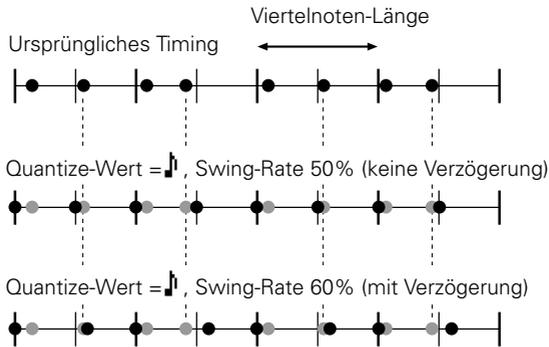
Wert	Effekt
	Richtet auf die nächstgelegene Sechzehntelnote bzw. Sechzehntelnotentriole aus.
	Richtet auf die nächstgelegene Achtelnote bzw. Achtelnotentriole aus.

Der Parameter „**Strength**“ legt das Ausmaß fest, in dem die Noten an den angegebenen Quantize-Wert angenähert werden. Der Wertebereich liegt zwischen 0% und 100%. Bei der Einstellung „0%“ wird keine Quantisierung vorgenommen, während die Einstellung „100%“ eine präzise Ausrichtung aller Noten auf den nächsten angegebenen Beatwert bewirkt. Die Einstellungen dazwischen bewirken eine entsprechende Verschiebung in der Position aller Off-Beat-Noten in Richtung des nächsten festgelegten Beatwerts. Mit der Einstellung „“ und einer Strength-Einstellung von „50%“ werden alle Noten, die nicht exakt auf Viertelnotenschläge fallen, in etwa um die Hälfte an den jeweils nächsten Viertelnotenschlag angenähert.



Der Parameter „**Swing Rate**“ erzeugt ein „Swing“-Feeling, indem das Timing der durch den Quantize-Wert festgelegten „Back Beats“ verschoben wird. Wenn beispielsweise als Quantize-Wert „Achtelnoten“ festgelegt wurden, verschiebt der „Swing“-Effekt die Noten auf dem 2., 4., 6. und 8. Beat jedes Taktes nach vorn, um ein Swing-Feeling zu erzeugen. Wurde der Quantize-Wert auf eine Triolennotenlänge eingestellt, wird die letzte Note jeder einzelnen Triolengruppe verschoben. Wurde der Quantize-Wert auf eine gemischte Notenlänge (z. B. Achtelnote und Achtelnoten-Triole) eingestellt, werden die „Back Beats“ mit geraden Zahlen verschoben. Der Parameter „Swing Rate“ bestimmt, wie stark das Timing der beeinflussten Noten verschoben wird. Der Einstellbereich reicht bei ganzen Notenlängen von 50% (kein Swing) bis 75% (maximaler Swing), bei Triolennotenlängen von 66% bis 83% und bei gemischten Triolennotenlängen (z. B. Achtelnote + Achtelnoten-Triole) von 50% bis 66%.



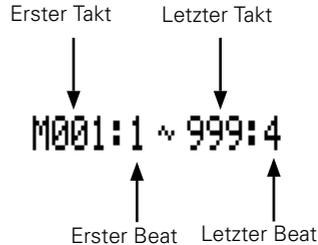
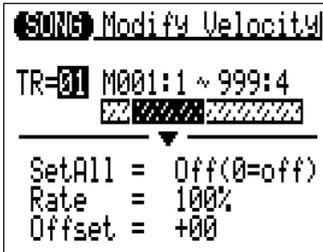


Über den Parameter „**Gate Time**“ (Durchlaßzeit) können Sie die Durchlaßdauer aller vom Swing-Parameter betroffenen Noten verändern. Der Einstellbereich liegt zwischen 0% und 200%. Der „Gate Time“-Parameter legt das Verhältnis zwischen kürzeren und längeren Gate Time-Werten fest. Bei der Einstellung „100%“ bleibt die ursprüngliche Beziehung zwischen den Noten erhalten, niedrigere Werte erzeugen einen kleineren und höhere Werte einen größeren Gate Time-Bereich.

Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Quantize-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

02 : Modify Velocity

Erhöht bzw. reduziert die Velocity-Werte aller Noten auf dem festgelegten Track und innerhalb des festgelegten Taktbereichs.

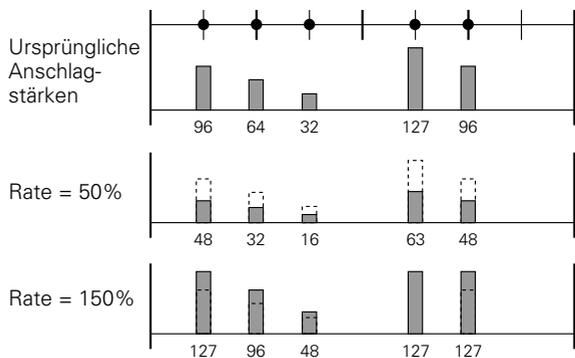


Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track aus, auf den sich der Modify Velocity-Job auswirken soll: „01“ ... „16“.

Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu ändernden Bereichs fest.

Mit „**SetAll**“ stellen Sie alle Noten im festgelegten Bereich auf einen einheitlichen Velocity-Wert zwischen „1“ und „127“ ein. Wenn Sie die Velocity-Werte mit den Parametern „Rate“ und „Offset“ verändern möchten, schalten Sie den Parameter „SetAll“ aus („Off“).

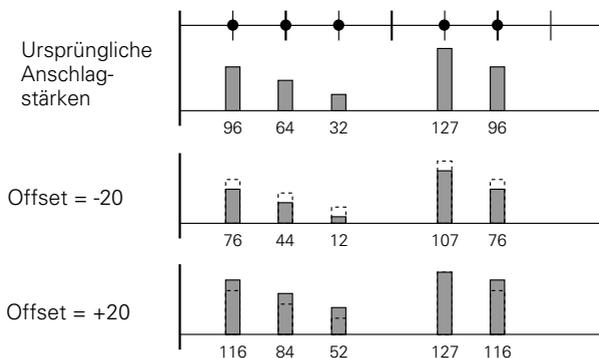
Der Parameter „**Rate**“ ermöglicht es Ihnen, die Anschlagstärke der einzelnen Noten zu verändern und dabei das Verhältnis zwischen den Noten zu erhalten (proportionale Änderung). Bei der Einstellung „100%“ bleiben die absoluten



Velocity-Unterschiede zwischen den Noten erhalten, während niedrigere (höhere) Werte die Velocity-Werte um den angegebenen Prozentwert verringern (erhöhen), was zu einem kleineren (breiteren) Dynamikbereich führt. Der Einstellbereich liegt zwischen „0%“ und „200%“.



Mit Hilfe des Parameters „**Offset**“ können Sie alle Velocity-Werte um einen absoluten Betrag korrigieren. Negative Werte („-“) senken die Anschlagstärke um den entsprechenden Betrag ab und positive Werte („+“) erhöhen sie dementsprechend. Der Bereich geht von „-99“ über „0“ bis „+99“.



Neue Velocity = Ursprüngliche Velocity x Rate/100 + Offset

(Sollte diese Gleichung 0 oder weniger ergeben, wird als neuer Velocity-Wert 1 vorgegeben. Wenn die Gleichung 128 oder einen höheren Wert ergibt, wird als neuer Velocity-Wert 127 vorgegeben.)

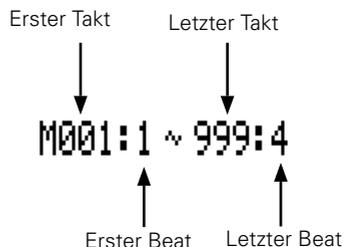
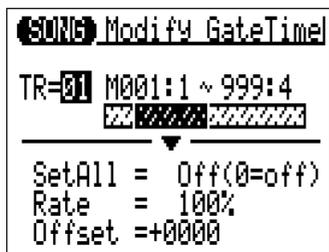
Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Modify Velocity-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

HINWEIS

- Der Modify Velocity-Job ist eine elegante Methode, um extreme Lautstärkevariationen zwischen den lautesten und leisesten Noten abzuschwächen oder zu „dumpfem“ Material Extra-Punch hinzuzufügen. Probieren Sie verschiedene Parametereinstellungen aus, um ein Gefühl für die Funktionsweise zu bekommen.

03 : Modify Gate Time

Erhöht bzw. reduziert die Gate-Zeiten (Notenlänge) aller Noten auf dem festgelegten Track und innerhalb des festgelegten Taktbereichs.

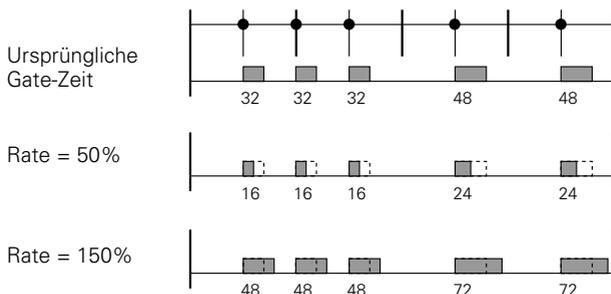


Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track aus, auf den sich der Modify Gate Time-Job auswirken soll: „01“ ... „16“.

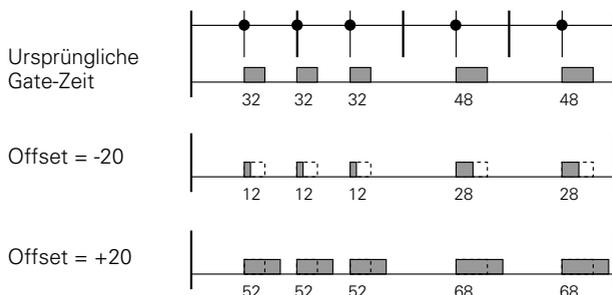
Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu ändernden Bereichs fest.

Mit „**SetAll**“ stellen Sie alle Noten im festgelegten Bereich auf eine einheitliche Gate-Zeit zwischen „1“ und „9999“ ein. Wenn Sie die Gate-Zeit mit den Parametern „Rate“ und „Offset“ verändern möchten, schalten Sie den Parameter „SetAll“ aus („Off“).

Der Parameter „**Rate**“ ermöglicht es Ihnen, die Gate-Zeit der einzelnen Noten zu verändern und dabei das Verhältnis zwischen den Noten zu erhalten (proportionale Änderung). Bei der Einstellung „100%“ bleiben die absoluten Gate-Zeit-Unterschiede zwischen den Noten erhalten, während niedrigere (höhere) Werte die Gate-Zeit-Werte um den angegebenen Prozentwert verringern (erhöhen). Der Einstellbereich liegt zwischen „0%“ und „200%“.



Mit Hilfe des Parameters „**Offset**“ können Sie alle Gate-Zeit-Werte durch einen absoluten Betrag verändern. Negative Werte („-“) reduzieren die Gate-Zeit um den entsprechenden Betrag und positive Werte („+“) erhöhen sie dementsprechend. Der Bereich geht von „-9999“ über „0“ bis „+9999“.



Neue Gate-Zeit = Ursprüngliche Gate-Zeit x Rate/100 + Offset

(Sollte diese Gleichung einen Wert von 0 oder kleiner ergeben, wird die neue Gate-Zeit auf 1 gesetzt.)

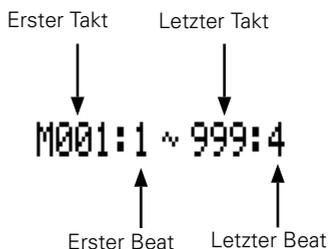
Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Modify Gate Time-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ HINWEIS

- Mit Hilfe des Modify Gate Time-Jobs können Sie bei Bedarf einen Track mehr staccato oder legato klingen lassen. Probieren Sie verschiedene Parametereinstellungen aus, um ein Gefühl für die Funktionsweise zu bekommen.

04 : Crescendo

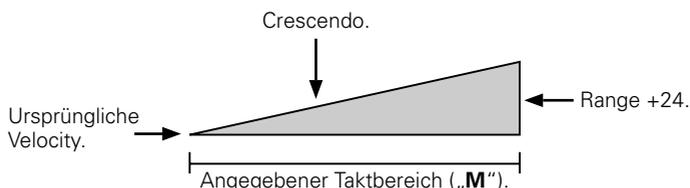
Erzeugt auf dem festgelegten Track und innerhalb des festgelegten Taktbereichs ein allmähliches Crescendo (Velocity-Zunahme) oder ein Decrescendo (Velocity-Abnahme).



Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track aus, auf den sich der Crescendo-Job auswirken soll: „01“ ... „16“.

Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu ändernden Bereichs fest.

Mit Hilfe des Parameters „**Range**“ bestimmen Sie den Bereich der Velocity-Werte, über den sich das Crescendo erstrecken soll. Wenn Sie beispielsweise „+24“ einstellen, nehmen die MIDI-Velocity-Werte über den festgelegten Taktbereich um 24 Einheiten zu (der Wertebereich der MIDI-Velocity geht von 1 bis 127).

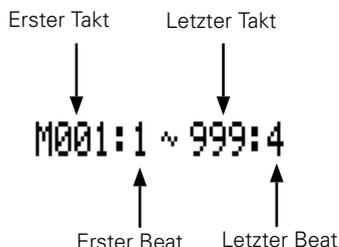
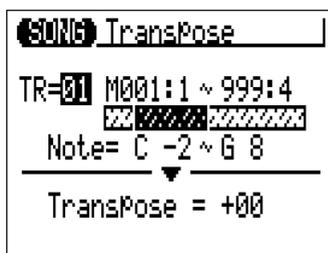


Negative Werte erzeugen eine entsprechende Abnahme der Anschlagstärke, d. h. ein Decrescendo anstatt eines Crescendos. Der Bereich dieses Parameters geht von „-99“ über „0“ bis „+99“.

Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Crescendo-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

05 : Transpose

Transponiert alle Noten im festgelegten Part um die angegebene Anzahl von Halbtönen nach oben oder nach unten.



Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track aus, auf den sich der Transpose-Job auswirken soll: „01“ bis „16“ für die Sequencertracks oder „Cd“ für den Begleittrack.

Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu ändernden Bereichs fest.

Mit Hilfe der „**Note**“-Parameter legen Sie den Notenbereich fest, der betroffen sein soll. Der maximale Bereich erstreckt sich von „C-2“ bis „G8“.

Mit Hilfe des Parameters „**Transpose**“ bestimmen Sie den Umfang der Transponierung in Halbtonschritten. Negative Werte transponieren nach unten, positive Werte nach oben. Der Einstellbereich geht von „-99“ über „0“ bis „+99“.

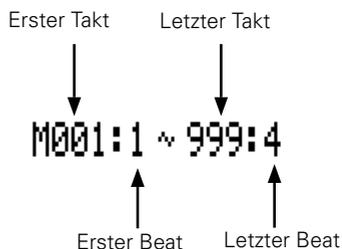
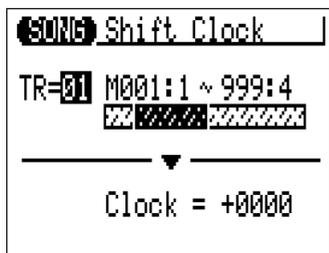
Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Transpose-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ HINWEIS

- Sie könnten natürlich alle Tracks transponieren, um den gesamten Song in eine andere Tonart zu versetzen. Der Transpose-Job ist jedoch eher zum Ändern des Pitches in einem Abschnitt auf einem einzelnen Track vorgesehen. Auf diese Weise erzeugen Sie vorübergehende „Modulationen“ in eine andere Tonart oder Harmonien zu einem anderen Track.

06 : Shift Clock

Verschiebt alle Noten und Events auf dem festgelegten Track und innerhalb des festgelegten Taktbereichs um die angegebene Clock-Anzahl (480 Clocks pro Viertelnote) vor- oder rückwärts.



Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track aus, auf den sich der Shift Clock-Job auswirken soll: „01“ bis „16“ für die Sequencertracks oder „Tm“ für den Tempotrack.

Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu ändernden Bereichs fest.

Der „**Clock**“-Parameter bestimmt die Richtung und die Clock-Anzahl, um die die Noten im festgelegten Taktbereich verschoben werden. Positive Werte („+“) bewirken eine Vorwärtsverschiebung (in Richtung Song-Ende), negative Werte („-“) eine Rückwärtsverschiebung (in Richtung Song-Anfang). Der Bereich geht von „-9999“ über „0000“ bis „+9999“.

Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Shift Clock-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

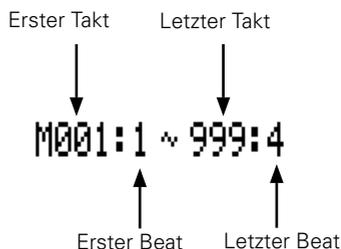
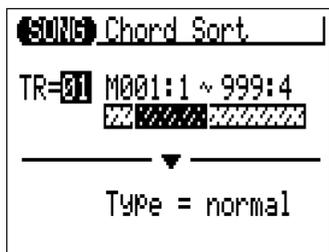
■ HINWEIS

- *Der Shift Clock-Job verschiebt keine Daten über den festgelegten Taktbereich hinaus. Events können daher am Anfang bzw. Ende des angegebenen Bereich u. U. ein wenig „gequetscht“ klingen.*
- *Da der Shift Clock-Job das Timing aller Noten und Events innerhalb des vorgegebenen Abschnitts vor- bzw. zurückverlagert, kann er das „Feeling“ des Songs entscheidend verändern. So können Sie die Noten vorwärts verschieben (positive Einstellungen), um dem Pattern ein gemütlicheres Feeling zu geben, oder zurück verschieben (negative Einstellungen), um für mehr „Drive“ zu sorgen. Sie können „Shift Clock“ natürlich auch verwenden, um ein zu spätes oder zu frühes Timing zu korrigieren.*



07 : Chord Sort

Sortiert im festgelegten Taktbereich alle auf den gleichen Beat fallenden Noten (sprich: Akkorde), so daß die Noten von der tiefsten zur höchsten oder von der höchsten zur tiefsten Note angeordnet werden.



Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track aus, auf den sich der Chord Sort-Job auswirken soll: „01“ ... „16“.

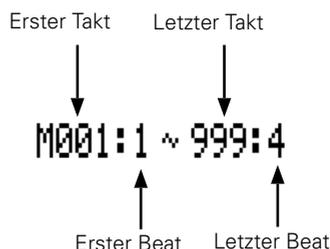
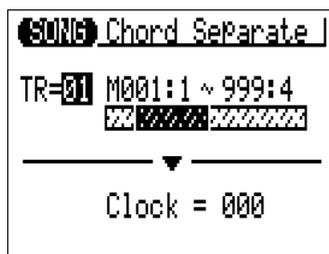
Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu ändernden Bereichs fest.

Mit Hilfe des Parameters „**Type**“ bestimmen Sie, ob die Akkorde im festgelegten Bereich von der tiefsten zur höchsten Note („Normal“) oder von der höchsten zur tiefsten Note („Reverse“) angeordnet werden sollen.

Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Chord Sort-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

08 : Chord Separate

Verschiebt im festgelegten Taktbereich alle auf den gleichen Beat fallenden Noten (sprich: Akkorde) von der tiefsten zur höchsten Note (oder umgekehrt je nach Einstellung von „Chord Sort“) um die vorgegebene Clock-Anzahl vor- oder rückwärts, wodurch die Akkordnoten um die angegebene Clock-Anzahl voneinander getrennt werden.



Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track aus, auf den sich der Chord Separate-Job auswirken soll: „01“ ... „16“.

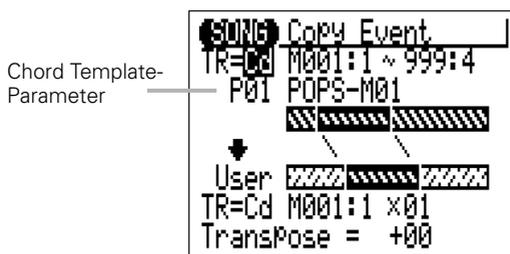
Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu ändernden Bereichs fest.

Mit Hilfe des Parameters „**Clock**“ bestimmen Sie die Anzahl der Clocks, um die die Noten des Akkords voneinander getrennt werden sollen: „000“ bis „999“.

Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Chord Separate-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

09 : Copy Event

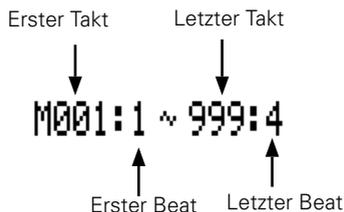
Kopiert aus dem angegebenen Taktbereich des Quelltracks alle Daten in den angegebenen Takt des Zieltracks. Die kopierten Daten können bei Bedarf auch transponiert werden. Dieser Vorgang überschreibt die Daten im ausgewählten Zielbereich mit den Daten der Quelltakten. In den überschriebenen Takten vorhandene Daten gehen dadurch also verloren.



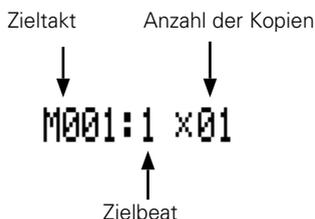
Mit Hilfe des oberen „**TR**“-Parameters wählen Sie den Quelltrack aus, d. h. den Track, dessen Daten kopiert werden: „01“ bis „16“ für die Sequencertracks, „Pt“ oder „Cd“ für die Begleittracks, „Tm“ für den Tempotrack oder „Al“ für alle Tracks. Bei Auswahl eines der Tracks „Pt“, „Cd“, „Tm“ und „Al“ wird am unteren „**TR**“-Parameter automatisch derselbe Track eingestellt.

Mit Hilfe des unteren „**TR**“-Parameters wählen Sie den Zieltrack aus, d. h. den Track, in den die Daten kopiert werden: „01“ bis „16“ für die Sequencertracks, „Pt“ oder „Cd“ für die Begleittracks, „Tm“ für den Tempotrack oder „Al“ für alle Tracks. Bei Auswahl eines der Tracks „Pt“, „Cd“, „Tm“ und „Al“ wird am oberen „**TR**“-Parameter automatisch derselbe Track eingestellt.

Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem oberen Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu kopierenden Bereichs fest.



Mit Hilfe der „**M**“-Parameter unter dem unteren Displaybalken bestimmen Sie den Zieltakt (Takt:Beat), in den die Daten kopiert werden sollen, sowie die Anzahl der gewünschten Kopien (d. h. wie oft der Abschnitt kopiert werden soll).



Mit dem Parameter „**Transpose**“ geben Sie einen Wert für die Transponierung im Bereich von „-24“ über „00“ bis „+24“ Halbtonschritten an, um den die kopierten Daten transponiert werden.

Der Chord Pattern-Parameter wird nur dann über dem oberen Displaybalken angezeigt, wenn für den „**TR**“-Parameter der „Cd“-Track eingestellt ist. Über diesen Parameter können Sie vorgeben, ob die im Quelltrack „Cd“ programmierte benutzerdefinierte Akkordfolge oder eine Preset Chord Template in die **User**-Akkordfolge kopiert werden soll.

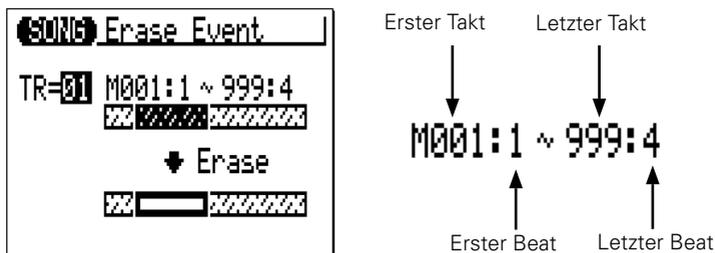
Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Copy Event-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ HINWEIS

- Die in den durch den Copy Event-Job überschriebenen Takten vorhandenen Daten werden vollständig gelöscht und durch die kopierten Daten ersetzt.
- Auch die Taktart wird beim Ausführen des Copy Event-Jobs übertragen, Voice- und Play Effect-Daten werden jedoch nicht kopiert.
- Der Copy Event-Job ermöglicht es Ihnen, wiederkehrende Phrasen oder auch ganze Abschnitte (z. B. einen kompletten Chorus) an mehrere Stellen des Songs zu kopieren. Sie können so eine mit einer Voice gespielte Phrase kopieren, um sie an der anderen Stelle des Songs mit einer anderen Voice zu wiederholen. Die kopierten Abschnitte lassen sich natürlich auch bearbeiten, um Variationen zu erstellen.
- Da der voreingestellte Bereich für das Kopierziel M001 ... 999 (Takte) ist, erscheint eine Fehlermeldung „Illegal Input“, falls Sie versuchen, auf Takt 002 oder später zu kopieren, ohne vorher den Bereich zu ändern. Achten Sie darauf, einen geeigneten Zielbereich anzugeben, auch dann, wenn die Akkordspur (Chord bzw. „Cd“) als Quellspur angegeben wurde.

10 : Erase Event

Dieser Job ermöglicht es Ihnen, auf dem festgelegten Track alle Noten- und Eventdaten eines bestimmten Taktes oder Taktbereichs zu löschen. Bei diesem Löschvorgang bleiben die festgelegten Takte, deren Daten gelöscht wurden, als Leertakte erhalten.



Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track aus, auf den sich der Erase Event-Job auswirken soll: „01“ bis „16“ für die Sequencertracks, „Pt“ oder „Cd“ für die Begleittracks oder „Tm“ für den Tempotrack.

Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu löschenden Bereichs fest.

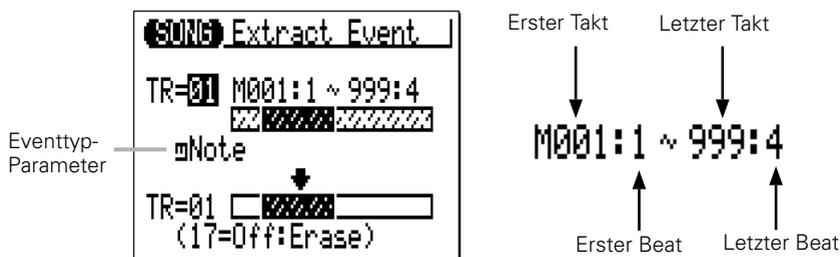
Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Erase Event-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ HINWEIS

- Im Gegensatz zum später beschriebenen Delete Measure-Job werden mit dem Erase Event-Job nur im angegebenen Track die Daten in den festgelegten Takten gelöscht. Die Daten werden gelöscht, aber die Takte bleiben an ihrer Position (d. h. die nachfolgenden Takte werden nicht nach vorne verschoben). Nach dem Löschvorgang können Sie bei Bedarf in den resultierenden „Leertakten“ neues Material aufnehmen.

11 : Extract Event

Mit diesem Job können Sie einen festgelegten Eventtyp (Note, Program Change, Pitch Bend, Control Change, Channel Aftertouch, Polyphonic Aftertouch oder System Exclusive) aus dem angegebenen Taktbereich eines bestimmten Tracks „extrahieren“ (d. h. entfernen). Die extrahierten Daten können in einen gleich großen Taktbereich eines beliebigen anderen Tracks verschoben werden.



Mit Hilfe des oberen „**TR**“-Parameters wählen Sie den Quelltrack aus, d. h. den Track, dessen Daten extrahiert werden: „01“ ... „16“.

Mit Hilfe des unteren „**TR**“-Parameters wählen Sie den Zieltrack aus, d. h. den Track, in den die extrahierten Eventdaten kopiert werden: „01“ bis „17“ oder „Off“, wenn die extrahierten Daten nur entfernt werden sollen.

Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des Bereichs fest, aus dem die Eventdaten extrahiert werden sollen.

Mit Hilfe des Eventtyp-Parameters neben dem oberen Displaybalken geben Sie den zu extrahierenden Eventtyp an:

NOTE	Noten-Events.
PC	Program Change-Events (Programmwechsel).
PB	Pitch Bend-Events (Tonhöhenbeugung).
CC	Control Change-Events Wenn Sie diesen Eventtyp auswählen, wird rechts neben dem Eventtyp ein Parameter für die Control Change-Nummer angezeigt. Dieser Parameter bestimmt die zu extrahierenden MIDI-Control Change-Nummer(n): „000“ bis „127“ oder „All“ (Alle).
CAT	Channel Aftertouch-Events.
PAT	Polyphonic Aftertouch-Events.
EXC	System Exclusive-Events (gerätebezogene Events).

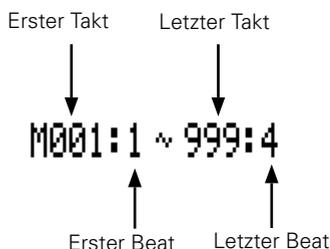
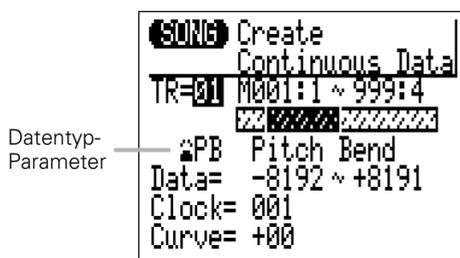
Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Extract Event-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ HINWEIS

- *Obwohl Sie auch im Edit-Modus (Seite 216) Events einzeln entfernen können, bietet sich der Extract Event-Job als elegante Lösung an, um alle Daten eines bestimmten Eventtyps innerhalb des festgelegten Taktbereichs auf einmal zu löschen. Dies ist insbesondere zum Löschen von langsamen Pitch Bend- oder Lautstärkeänderungen nützlich, die u. U. viele einzelne Events zur Erzeugung eines einzelnen Effekts benötigen.*
- *Wenn der Zieltrack bereits Daten enthält, werden diese mit den extrahierten Eventdaten gemischt.*

12 : Create Continuous

Dieser Job erlaubt die Programmierung eines Datentyps mit kontinuierlich zu- bzw. abnehmenden Werten, um beispielsweise saubere Tonhöhenänderungen, Tempowechsel usw. zu erzeugen.



Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track aus, auf den sich der Create Continuous-Job auswirken soll: „01“ bis „16“ für die Sequencertracks oder „Tm“ für den Tempotrack.

Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu ändernden Bereichs fest.

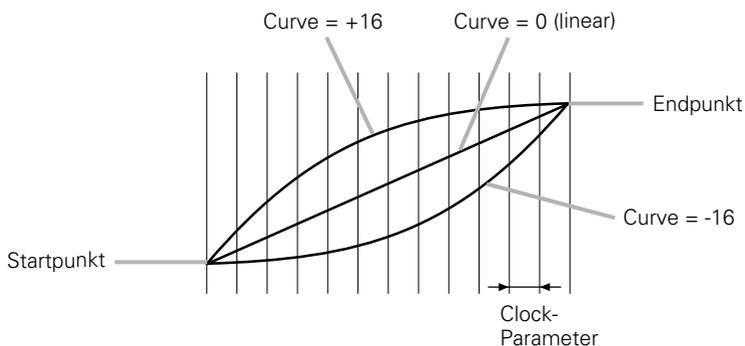
Der Datentyp-Parameter bestimmt den zu erstellenden Datentyp:

PB	Pitch Bend-Events (Tonhöhenbeugung).
CC	Control Change-Events Wenn Sie diesen Eventtyp auswählen, wird rechts neben dem Typparameter ein Parameter für die Control Change-Nummer angezeigt. Dieser Parameter bestimmt die zu erzeugenden MIDI-Control Change-Nummer(n): „000“ ... „127“.
CAT	Channel Aftertouch-Events.
EXC	Master Volume (Gesamtlautstärke).
TMP	Tempo-Events (können nur für den Tempotrack „Tm“ ausgewählt werden).

Mit Hilfe der „**Data**“-Parameter legen Sie den Bereich der zu erzeugenden Datenwerte fest: die linke Zahl legt den Anfangswert und die rechte Zahl den Endwert fest. Der zur Verfügung stehende Wertebereich hängt vom ausgewählten Eventtyp ab.

Mit Hilfe des Parameters „**Clock**“ legen Sie den Abstand zwischen den erstellten Events in Clocks fest: „000“ ... „999“.

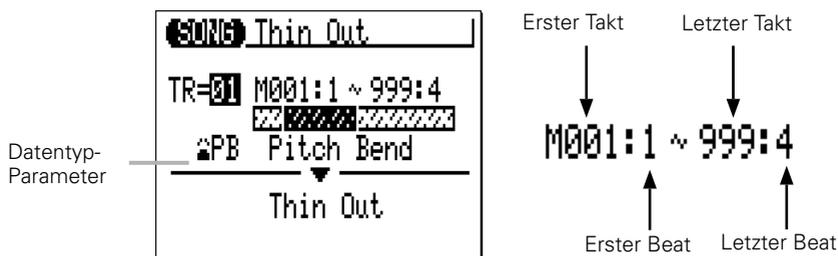
Mit Hilfe des Parameters „**Curve**“ legen Sie den Grad der positiven bzw. negativen „Krümmung“ fest, die auf die kontinuierlichen Daten angewendet wird: „-16“ ... „00“ ... „+16“.



Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Create Continuous-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

13 : Thin Out

Bewirkt ein „Ausdünnen“ der Datenmenge des angegebenen Datentyps, indem jedes zweite Event des angegebenen Typs entfernt wird. Dies ist insbesondere nützlich, um den Umfang der für Pitch Bend-, Aftertouch- und andere Control Change-Events erforderlichen Daten zu reduzieren und den zur Verfügung stehenden Speicherplatz effizienter zu nutzen.



Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track aus, auf den sich der Thin Out-Job auswirken soll: „01“ bis „16“ für die Sequencertracks oder „Tm“ für den Tempotrack.

Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu ändernden Bereichs fest.

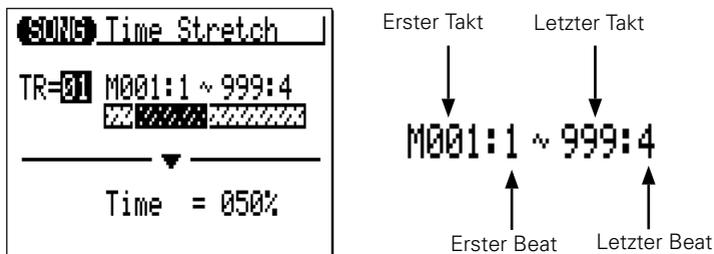
Der Datentyp-Parameter bestimmt den zu reduzierenden Datentyp:

PB	Pitch Bend-Events (Tonhöhenbeugung).
CC	Control Change-Events Wenn Sie diesen Eventtyp auswählen, wird rechts neben dem Typparameter ein Parameter für die Control Change-Nummer angezeigt. Dieser Parameter bestimmt die zu reduzierenden MIDI-Control Change-Nummer(n): „000“ ... „127“.
CAT	Channel Aftertouch-Events.
PAT	Polyphonic Aftertouch-Events.
TMP	Tempo-Events (können nur für den Tempotrack „Tm“ ausgewählt werden).

Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Thin Out-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

14 : Time Stretch

Dehnt oder verkürzt den angegebenen Track um einen bestimmten Prozentsatz, ohne das Tempo oder die Tonhöhe zu beeinflussen.



Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track aus, auf den sich der Time Stretch-Job auswirken soll: „01“ bis „16“ für die Sequencertracks oder „Tm“ für den Tempotrack.

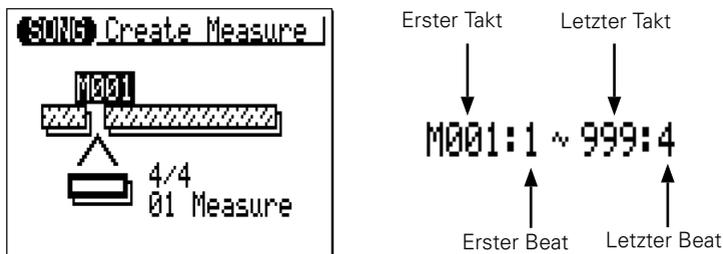
Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu ändernden Bereichs fest.

Mit Hilfe des Parameters „**Time**“ legen Sie den Prozentsatz fest, um den die Zeit gedehnt oder verkürzt werden soll. „50%“ ... „200%“. Die Gate-Zeit (Notenlänge) der Noten ändert sich in den festgelegten Takten des Tracks proportional zu dieser Einstellung.

Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Time Stretch-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

15 : Create Measure

Mit diesem Job können Sie eine bestimmte Anzahl an leeren Takten der angegebenen Taktart in alle Tracks einfügen. Die Takte werden an der von Ihnen ausgewählten Taktnummer eingefügt. Alle nachfolgenden Takte werden dementsprechend weiter nach hinten geschoben.



Mit dem Parameter „**M**“ über dem Displaybalken geben Sie die Taktnummer an, an der die neuen Takte eingefügt werden sollen.

Die Taktart der einzufügenden Takte unter dem Displaybalken gibt die Taktart der zu erzeugenden Takte an: 1/16 ... 16/16, 1/8 ... 16/8, 1/4 ... 8/4.

Mit dem Parameter „**Measure**“ unter dem Balken legen Sie fest, wie viele Takte eingefügt werden sollen.

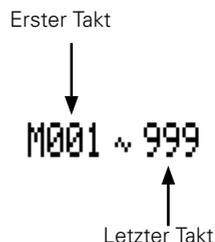
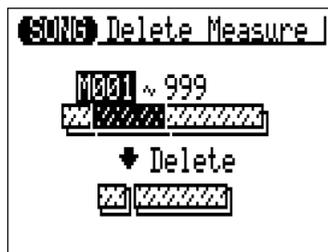
Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Create Measure-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ HINWEIS

- Alle sich hinter dem Einfügepunkt befindenden Takte werden um die angegebene Taktzahl verschoben, um Platz für die Leertakte zu schaffen.
- Wenn Sie den Create Measure-Job bei einem noch leeren Song ausführen, werden nur auf Track 1 neue Takte eingefügt.
- Verwenden Sie „Create Measure“, wenn Sie im Verlauf eines Songs neues Material einfügen möchten, ohne bereits aufgezeichnete Daten zu löschen. Fügen Sie zunächst die gewünschte Zahl an Leertakten ein, und kopieren Sie anschließend bereits vorhandene Daten mit Hilfe der Copy Event-Funktion, oder nehmen Sie völlig neues Material auf.

16 : Delete Measure

Löscht den angegebenen Taktbereich gleichzeitig aus allen Tracks.



Mit Hilfe der „M“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie den ersten und letzten Takt des zu löschenden Bereichs fest.

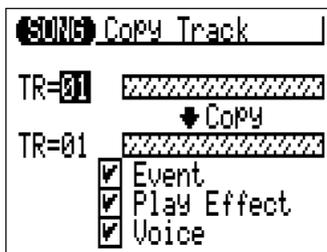
Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Delete Measure-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ HINWEIS

- *Der Delete Measure-Job ist eine elegante Lösung, um nicht mehr benötigte Daten des Songs komplett zu entfernen. Beachten Sie jedoch bitte, daß dieser Job den ausgewählten Bereich auf allen Tracks des Songs löscht und die nachfolgenden Takte entsprechend aufrücken.*

17 : Copy Track

Kopiert alle Daten aus einem angegebenen Quelltrack auf einen beliebigen anderen Track.



Mit Hilfe des oberen „**TR**“-Parameters wählen Sie den Quelltrack aus, d. h. den Track, dessen Daten kopiert werden: „01“ ... „16“.

Mit Hilfe des unteren „**TR**“-Parameters wählen Sie den Zieltrack aus, d. h. den Track, in den die Daten kopiert werden: „01“ ... „16“.

Mit Hilfe der Kontrollkästchen „**Event**“, „**Play Effect**“ und „**Voice**“ können Sie festlegen, ob die betreffenden Datentypen kopiert werden sollen oder nicht (die Daten werden kopiert, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist).

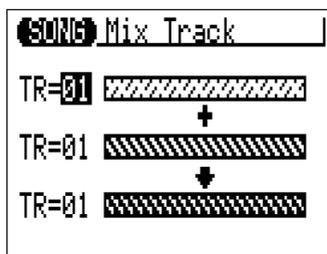
Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Copy Track-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ HINWEIS

- Wenn der Zieltrack bereits Daten enthält, werden die dort vorhandenen Daten gelöscht und durch die Daten des kopierten Tracks ersetzt.

18 : Mix Track

Mit dieser Option werden die Daten zweier Tracks kombiniert und das Ergebnis in einen dritten Track (der mit den zweiten Track übereinstimmen kann) übertragen.



Mit Hilfe der oberen und mittleren „**TR**“-Parameter legen Sie die beiden Quelltracks fest, d. h. die zu mischenden Tracks: „01“ ... „16“.

Mit dem unteren „**TR**“-Parameter geben Sie den Zieltrack an, d. h. den Track, auf den das Mischergebnis kopiert werden soll („01“ bis „16“).

Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Mix Track-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ HINWEIS

- Wenn der zweite Quelltrack keine Daten enthält, werden die Daten aus dem ersten Quelltrack einfach auf den Zieltrack kopiert.

19 : Clear Track

Mit diesem Job können Sie einen angegebenen Track vollständig aus dem aktuell ausgewählten Song löschen (einschließlich aller Play Effect-Parameter).



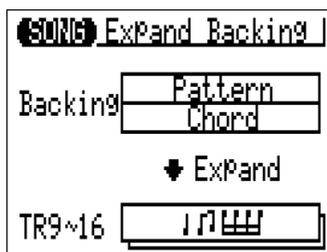
Mit dem Parameter „**TR**“ legen Sie den/die zu löschenden Track(s) fest: „01“ bis „16“ für die Sequencertracks, „Pt“ oder „Cd“ für die Begleittracks, „Tm“ für den Tempotrack oder „Al“ für alle Tracks.

Mit Hilfe der Kontrollkästchen „**Event**“, „**Play Effect**“ und „**Voice**“ können Sie festlegen, ob die betreffenden Datentypen gelöscht werden sollen oder nicht (die Daten werden gelöscht, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist).

Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Clear Track-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

20 : Expand Backing

„Erweitert“ die Begleittrackdaten (d. h. Pattern- und Akkorddaten) und fügt das Ergebnis nach der Konvertierung in das Standard-MIDI-Format auf den normalen Sequencertracks ein. Die erweiterten Daten werden auf den Sequencertracks 9 bis 16 übertragen (siehe untenstehende Tabelle). Alle sich vorher auf diesen Tracks befindenden Daten werden gelöscht!



Drücken Sie zum Ausführen des Expand Backing-Jobs die [ENTER]-Taste. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

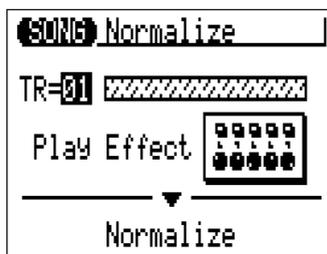
Patterntrack	Sequencertrack
D1	9
D2	10
PC	11
BA	12
C1	13
C2	14
C3	15
C4	16

■ HINWEIS

- Falls Track D1, D2 oder PC des erweiterten Patterns das „Ds3“ (Drum Set 3) zugewiesen ist, werden die Drum Voice-Einstellungen auf „Ds2“ (Drum Set 2) kopiert. Die bereits in Ds2 vorhandenen Einstellungen werden überschrieben (gelöscht).

21 : Normalize

Wendet die Play Effect-Einstellungen als Sequenzdaten an, wodurch die Sequenzdaten entsprechend geändert werden. Die Play Effect-Einstellungen werden nach Ausführung dieses Jobs initialisiert.

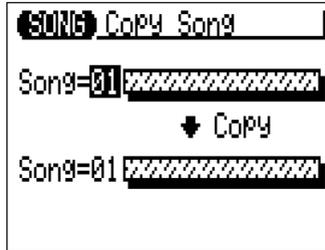


Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den/die Track(s) aus, auf den/ die sich der Normalize-Job auswirken soll: „01“ bis „16“ für die Sequencertracks oder „A1“ für alle Sequencertracks.

Ist der Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Normalize-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

22 : Copy Song

Kopiert die Daten aller Tracks eines gewählten Songs auf einen beliebigen anderen Song (einschließlich Song-Name, Play Effect-Einstellungen und Voice-Zuordnungen).



Mit Hilfe des oberen „**Song**“-Parameters wählen Sie den Quellsong aus, d. h. den Song, dessen Daten kopiert werden: „01“ ... „20“.

Mit Hilfe des unteren „**Song**“-Parameters wählen Sie den Zielsong aus, d. h. den Song, auf den die Daten kopiert werden: „01“ ... „20“

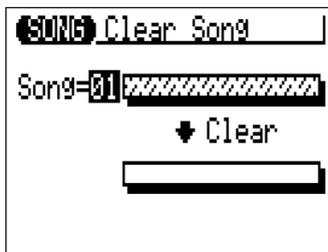
Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Copy Song-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ HINWEIS

- Wenn der Zielsong bereits Daten enthält, wird der vorhandene Song gelöscht und durch den kopierten Song ersetzt.

23 : Clear Song

Löscht sämtliche Daten aller Tracks des aktuell ausgewählten Songs. Darüber hinaus werden die Play Effect- und die Voice-Einstellungen initialisiert.



Mit dem Parameter „**Song**“ legen Sie den zu löschenden Song fest: „01“ bis „20“ oder „A1“ (Alle)

Ist der Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Clear Song-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ HINWEIS

- Das Löschen aller Songs („All“) kann nicht mit dem „Undo/Redo“-Job rückgängig gemacht werden.

24 : Song Name

Ermöglicht die Eingabe eines bis zu 8 Zeichen langen Namens für den aktuellen Song.



Positionieren Sie für die Zeicheneingabe den Cursor auf das einzugebende Zeichen, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste. Das Zeichen wird an der Zeichencursor-Position angezeigt, der Zeichencursor rückt um eine Zeichenposition weiter.

Der Zeichencursor kann auch durch Drücken der Funktionstaste rechts neben „“ bewegt werden.

Zum Löschen eines Zeichens drücken Sie die Funktionstaste rechts neben „del“. Das Zeichen links vom Cursor wird gelöscht, und der Cursor springt auf die Position des gelöschten Zeichens zurück.

Nachdem Sie den Namen eingegeben haben, drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln. Es ist nicht erforderlich, zur Eingabe des festgelegten Namens die [ENTER]-Taste zu drücken.

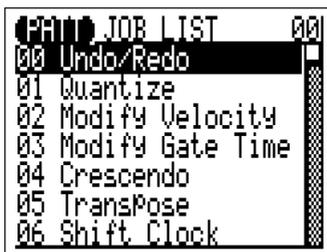
■ HINWEIS

- Die Eingabe eines Song-Namens kann nicht mit dem „Undo/Redo“-Job rückgängig gemacht werden.

Die Pattern-Jobs

Der PATTERN-Modus umfaßt 24 Pattern-„Jobs“, die eine Reihe wichtiger Bearbeitungsfunktionen bieten. Zum Aufrufen und Ausführen der Pattern-Jobs drücken Sie im PATTERN-Wiedergabemodus die [MENU]-Taste und dann die Funktionstaste neben der Display-Option „Job“. Daraufhin wird die Pattern-Job-Liste angezeigt. Durch Positionieren des Cursors auf den entsprechenden Job und durch Drücken der [ENTER]-Taste können Sie jeden beliebigen Job der Liste auswählen. Mit Hilfe der Funktionstasten können Sie den Cursor direkt zum jeweils ersten Job der Kategorien „Event“, „Phrase“, „Track“ bzw. „Pattern“ bewegen (drücken Sie zunächst die [MENU]-Taste und dann die entsprechende Funktionstaste).





00: Undo/Redo	14: Time Stretch
Kategorie „Event“	Kategorie „Phrase“
01: Quantize	15: Copy Phrase
02: Modify Velocity	16: Get Phrase
03: Modify Gate Time	17: Put Phrase
04: Crescendo	Kategorie „Track“
05: Transpose	18: Copy Track
06: Shift Clock	19: Mix Track
07: Chord Sort	20: Clear Track
08: Chord Separate	Kategorie „Pattern“
09: Copy Event	21: Copy Pattern
10: Erase Event	22: Clear Pattern
11: Extract Event	23: Style Name
12: Create Continuous	
13: Thin Out	

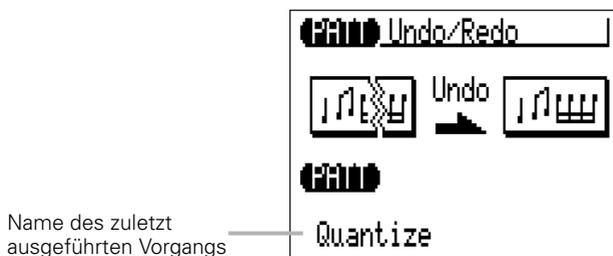
■ Zurückkehren in den PATTERN-Modus

Von jedem der Pattern-Jobs aus können Sie durch zweimaliges Drücken der [EXIT]-Taste über die Job-Liste wieder in den normalen PATTERN-Modus zurückkehren. Alternativ können Sie auch die [PATTERN]-Taste drücken, um direkt in den PATTERN-Modus zurückzukehren.



00 : Undo/Redo

Mit Hilfe dieses Jobs können beliebige andere Pattern-/Song-Jobs, Bearbeitungsvorgänge oder Aufnahmefunktionen direkt nach der Ausführung wieder rückgängig gemacht werden (Undo), bevor ein weiterer Vorgang ausgeführt wird. In allen diesen Fällen werden die betreffenden Daten wieder in den Zustand zurückversetzt, der vor Ausführung des Jobs bzw. vor der Bearbeitung oder Aufnahme vorlag. Dieser Job kann auch den letzten Undo-Vorgang rückgängig machen (Redo).



Der Name des letzten Bearbeitungsvorgangs (d. h. des Vorgangs, der rückgängig machbar ist) erscheint beim Aufrufen des Jobs im Display. Im obigen Beispieldisplay wird ein Quantize-Vorgang rückgängig gemacht.

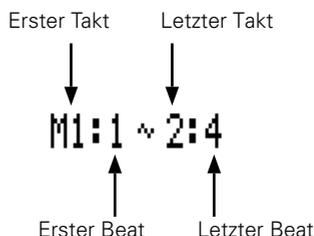
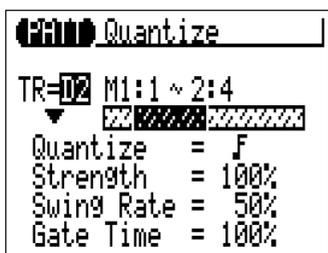
Drücken Sie zum Ausführen des Undo/Redo-Jobs die [ENTER]-Taste. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ VORSICHT!

- Die Jobs „Clear Song“ („All“), „Clear Pattern“ („All“), „Song Name“ und „Style Name“ lassen sich nicht mit dem Undo/Redo-Job rückgängig machen.

01 : Quantize

Richtet im angegebenen Track Noten auf oder annähernd auf den nächsten festgelegten Beat aus.



Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track aus, auf den sich der Quantize-Job auswirken soll: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu quantisierenden Bereichs fest.

Der Parameter „**Quantize**“ bestimmt, auf welche Beats die Noten im angegebenen Track ausgerichtet werden. Wenn Sie beispielsweise „**F**“ auswählen, werden alle Noten des Tracks im durch den „Strength“-Parameter festgelegten Ausmaß auf den jeweils nächstgelegenen Sechzehntel-Notenbeat ausgerichtet.

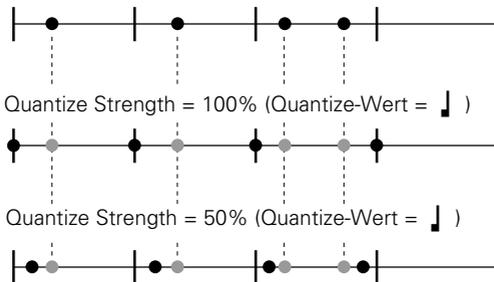
Quantize-Werte

Wert	Effekt
F	Richtet auf die nächstgelegene Zweiunddreißigstelnote aus.
F ₃	Richtet auf die nächstgelegene Sechzehnteltriole aus.
F ₄	Richtet auf die nächstgelegene Sechzehntelnote aus.
F ₈	Richtet auf die nächstgelegene Achtelnotentriole aus.
F ₁₆	Richtet auf die nächstgelegene Achtelnote aus.
F ₃₂	Richtet auf die nächstgelegene Viertelnotentriole aus.
F ₆₄	Richtet auf die nächstgelegene Viertelnote aus.

Wert	Effekt
	Richtet auf die nächstgelegene Sechzehntelnote bzw. Sechzehntelnotentriole aus.
	Richtet auf die nächstgelegene Achtelnote bzw. Achtelnotentriole aus.

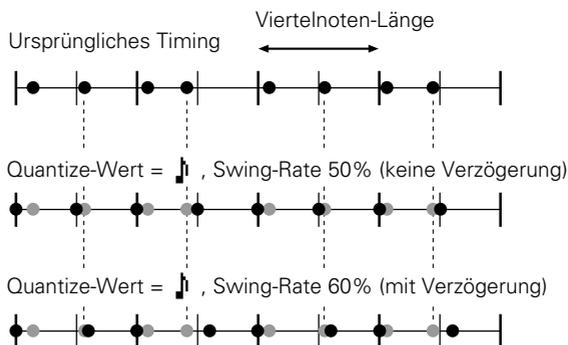
Der Parameter „**Strength**“ legt das Ausmaß fest, in dem die Noten an den angegebenen Quantize-Wert angenähert werden. Der Wertebereich liegt zwischen 0% und 100%. Bei der Einstellung „0%“ wird keine Quantisierung vorgenommen, während die Einstellung „100%“ eine präzise Ausrichtung aller Noten auf den nächsten angegebenen Beatwert bewirkt. Die Einstellungen dazwischen bewirken eine entsprechende Verschiebung in der Position aller Off-Beat-Noten in Richtung des nächsten festgelegten Beatwerts. Mit der Einstellung „“ und einer Strength-Einstellung von „50%“ werden alle Noten, die nicht exakt auf Viertelnotenschläge fallen, in etwa um die Hälfte an den jeweils nächsten Viertelnotenschlag angenähert.

Ursprüngliche Daten (4/4-Takt angenommen)



Der Parameter „**Swing Rate**“ erzeugt ein „Swing“-Feeling, indem das Timing der durch den Quantize-Wert festgelegten „Back Beats“ verschoben wird. Wenn beispielsweise als Quantize-Wert „Achtelnoten“ festgelegt wurden, verschiebt der „Swing“-Effekt die Noten auf dem 2., 4., 6. und 8. Beat jedes Taktes nach vorn, um ein Swing-Feeling zu erzeugen. Wurde der Quantize-Wert auf eine Triolennotenlänge eingestellt, wird die letzte Note jeder einzelnen Triolengruppe verschoben. Wurde der Quantize-Wert auf eine gemischte Notenlänge (z. B. Achtelnote und Achtelnoten-Triole) eingestellt, werden die „Back Beats“ mit geraden Zahlen verschoben. Der Parameter „Swing Rate“ bestimmt, wie stark das Timing der beeinflussten Noten verschoben wird. Der Einstellbereich reicht bei ganzen Notenlängen von 50% (kein Swing) bis 75% (maximaler Swing), bei Triolennotenlängen von 66% bis 83% und bei gemischten Triolennotenlängen (z. B. Achtelnote + Achtelnoten-Triole) von 50% bis 66%.



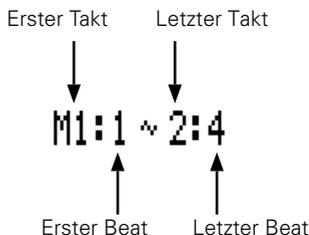
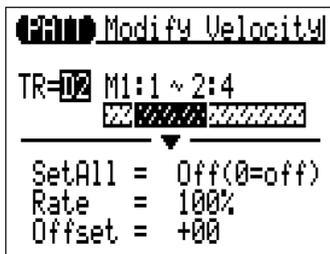


Über den Parameter „**Gate Time**“ (Durchlaßzeit) können Sie die Durchlaßdauer aller vom Swing-Parameter betroffenen Noten verändern. Der Einstellbereich liegt zwischen 0% und 200%. Der „Gate Time“-Parameter legt das Verhältnis zwischen kürzeren und längeren Gate Time-Werten fest. Bei der Einstellung „100%“ bleibt die ursprüngliche Beziehung zwischen den Noten erhalten, niedrigere Werte erzeugen einen kleineren und höhere Werte einen größeren Gate Time-Bereich.

Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Quantize-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

02 : Modify Velocity

Erhöht bzw. reduziert die Velocity-Werte aller Noten auf dem festgelegten Track und innerhalb des festgelegten Taktbereichs.



Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track aus, auf den sich der Modify Velocity-Job auswirken soll: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

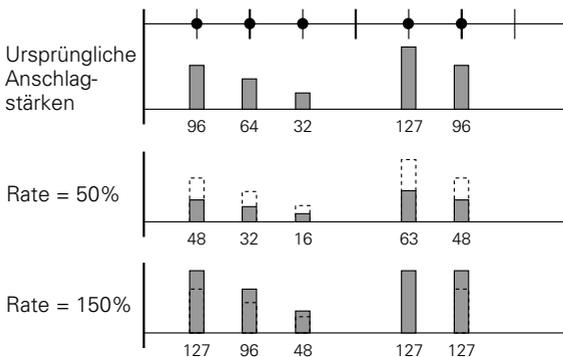
Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu ändernden Bereichs fest.

Mit „**SetAll**“ stellen Sie alle Noten im festgelegten Bereich auf einen einheitlichen Velocity-Wert zwischen „1“ und „127“ ein. Wenn Sie die Velocity-Werte mit den Parametern „Rate“ und „Offset“ verändern möchten, schalten Sie den Parameter „SetAll“ aus („Off“).

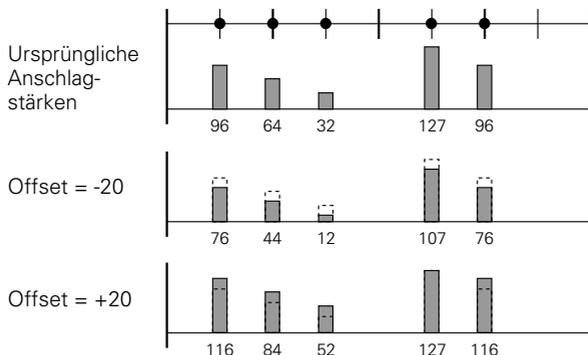
Der Parameter „**Rate**“ ermöglicht es Ihnen, die Anschlagstärke der einzelnen Noten zu verändern und dabei das Verhältnis zwischen den Noten zu erhalten (proportionale

Änderung). Bei der Einstellung „100%“ bleiben die absoluten Velocity-Unterschiede zwischen den Noten erhalten, während niedrigere (höhere) Werte die Velocity-Werte um den angegebenen Prozentwert verringern

(erhöhen), was zu einem kleineren (breiteren) Dynamikbereich führt. Der Einstellbereich liegt zwischen „0%“ und „200%“.



Mit Hilfe des Parameters „**Offset**“ können Sie alle Velocity-Werte um einen absoluten Betrag korrigieren. Negative Werte („-“) senken die Anschlagstärke um den entsprechenden Betrag ab und positive Werte („+“) erhöhen sie dementsprechend. Der Bereich geht von „-99“ über „0“ bis „+99“.



Neue Velocity = Ursprüngliche Velocity x Rate/100 + Offset

(Sollte diese Gleichung 0 oder weniger ergeben, wird als neuer Velocity-Wert 1 vorgegeben. Wenn die Gleichung 128 oder einen höheren Wert ergibt, wird als neuer Velocity-Wert 127 vorgegeben.)

Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Modify Velocity-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ HINWEIS

- *Der Modify Velocity-Job ist ein eleganter Weg, zu große Lautstärkevariationen zwischen lauten und leisen Noten abzuschwächen, oder zu „lasche“ Passagen durch mehr Dynamik aufzumöbeln. Probieren Sie verschiedene Parametereinstellungen aus, um ein Gefühl für die Funktionsweise zu bekommen.*

03 : Modify Gate Time

Erhöht bzw. reduziert die Gate-Zeiten (Notenlänge) aller Noten auf dem festgelegten Track und innerhalb des festgelegten Taktbereichs.

Modify GateTime

TR= M1:1 ~ 2:4

SetAll = Off(0=off)

Rate = 100%

Offset =+0000

Erster Takt Letzter Takt

↓ ↓

M1:1 ~ 2:4

↑ ↑

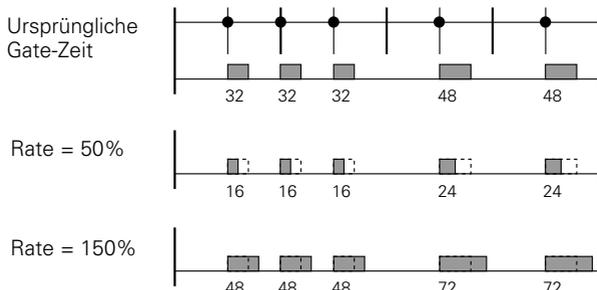
Erster Beat Letzter Beat

Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track aus, auf den sich der Modify Gate Time-Job auswirken soll: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

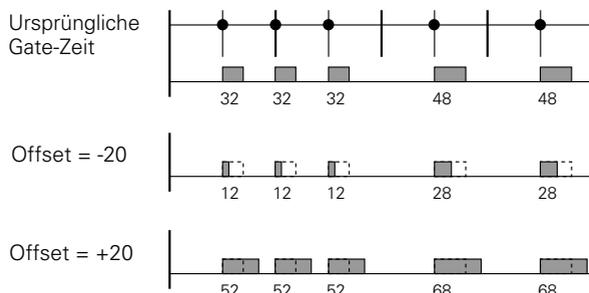
Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu ändernden Bereichs fest.

Mit „**SetAll**“ stellen Sie alle Noten im festgelegten Bereich auf eine einheitliche Gate-Zeit zwischen „1“ und „9999“ ein. Wenn Sie die Gate-Zeit mit den Parametern „Rate“ und „Offset“ verändern möchten, schalten Sie den Parameter „SetAll“ aus („Off“).

Der Parameter „**Rate**“ ermöglicht es Ihnen, die Gate-Zeit der einzelnen Noten zu verändern und dabei das Verhältnis zwischen den Noten zu erhalten (proportionale Änderung). Bei der Einstellung „100%“ bleiben die absoluten Gate-Zeit-Unterschiede zwischen den Noten erhalten, während niedrigere (höhere) Werte die Gate-Zeit-Werte um den angegebenen Prozentwert verringern (erhöhen). Der Einstellbereich liegt zwischen „0%“ und „200%“.



Mit Hilfe des Parameters „**Offset**“ können Sie alle Gate-Zeit-Werte durch einen absoluten Betrag verändern. Negative Werte („-“) reduzieren die Gate-Zeit um den entsprechenden Betrag und positive Werte („+“) erhöhen sie dementsprechend. Der Bereich geht von „-9999“ über „0“ bis „+9999“.



Neue Gate-Zeit = Ursprüngliche Gate-Zeit x Rate/100 + Offset

(Sollte diese Gleichung einen Wert von 0 oder kleiner ergeben, wird die neue Gate-Zeit auf 1 gesetzt.)

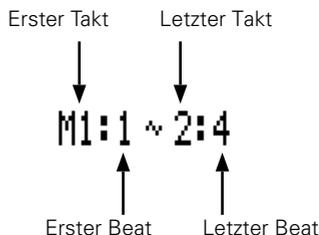
Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Modify Gate Time-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ HINWEIS

- Mit Hilfe des Modify Gate Time-Jobs können Sie bei Bedarf einen Track mehr *staccato* oder *legato* klingen lassen. Probieren Sie verschiedene Parametereinstellungen aus, um ein Gefühl für die Funktionsweise zu bekommen.

04 : Crescendo

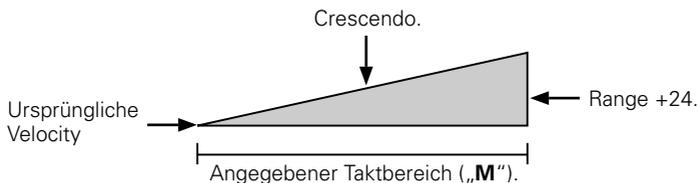
Erzeugt auf dem festgelegten Track und innerhalb des festgelegten Taktbereichs ein allmähliches Crescendo (Velocity-Zunahme) oder ein Decrescendo (Velocity-Abnahme).



Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track aus, auf den sich der Crescendo-Job auswirken soll: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu ändernden Bereichs fest.

Mit Hilfe des Parameters „**Range**“ bestimmen Sie den Bereich der Velocity-Werte, über den sich das Crescendo erstrecken soll. Wenn Sie beispielsweise „+24“ einstellen, nehmen die MIDI-Velocity-Werte über den festgelegten Taktbereich um 24 Einheiten zu (der Wertebereich der MIDI-Velocity geht von 1 bis 127).

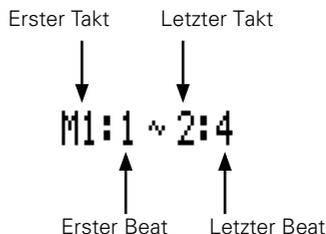
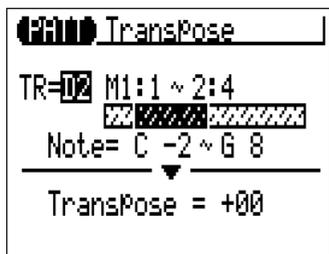


Negative Werte erzeugen eine entsprechende Abnahme der Anschlagstärke, d. h. ein Decrescendo anstatt eines Crescendos. Der Bereich dieses Parameters geht von „-99“ über „0“ bis „+99“.

Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Crescendo-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

05 : Transpose

Transponiert alle Noten im festgelegten Part um die angegebene Anzahl von Halbtönen nach oben oder nach unten.



Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track aus, auf den sich der Transpose-Job auswirken soll: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu ändernden Bereichs fest.

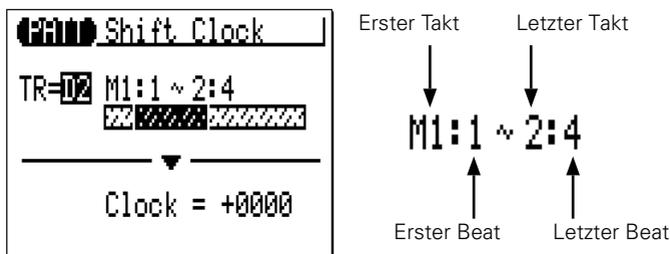
Mit Hilfe der „**Note**“-Parameter legen Sie den Notenbereich fest, der betroffen sein soll. Der maximale Bereich erstreckt sich von „C-2“ bis „G8“.

Mit Hilfe des Parameters „**Transpose**“ bestimmen Sie den Umfang der Transponierung in Halbtonschritten. Negative Werte transponieren nach unten, positive Werte nach oben. Der Einstellbereich geht von „-99“ über „0“ bis „+99“.

Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Transpose-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

06 : Shift Clock

Verschiebt alle Noten und Events auf dem festgelegten Track und innerhalb des festgelegten Taktbereichs um die angegebene Clock-Anzahl (480 Clocks pro Viertelnote) vor- oder rückwärts.



Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track aus, auf den sich der Shift Clock-Job auswirken soll: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu ändernden Bereichs fest.

Der „**Clock**“-Parameter bestimmt die Richtung und die Clock-Anzahl, um die die Noten im festgelegten Taktbereich verschoben werden. Positive Werte („+“) bewirken eine Vorwärtsverschiebung (in Richtung Pattern-Ende), negative Werte („-“) eine Rückwärtsverschiebung (in Richtung Pattern-Anfang). Der Bereich geht von „-9999“ über „0000“ bis „+9999“.

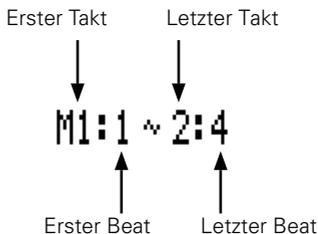
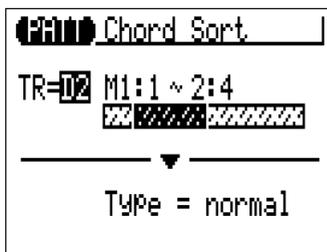
Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Shift Clock-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ HINWEIS

- *Der Shift Clock-Job verschiebt keine Daten über den festgelegten Taktbereich hinaus. Events am Anfang des angegebenen Bereich können daher u. U. etwas „gequetscht“ klingen, und Events am Ende werden eventuell „abgeschnitten“.*
- *Da der Shift Clock-Job das Timing aller Noten und Events innerhalb des vorgegebenen Abschnitts vor- bzw. zurückverlagert, kann er das „Feeling“ des Patterns entscheidend verändern. So können Sie die Noten vorwärts verschieben (positive Einstellungen), um dem Pattern ein gemütlicheres Feeling zu geben, oder zurück verschieben (negative Einstellungen), um für mehr „Drive“ zu sorgen. Sie können „Shift Clock“ natürlich auch verwenden, um ein zu spätes oder zu frühes Timing zu korrigieren.*

07 : Chord Sort

Sortiert im festgelegten Taktbereich alle auf den gleichen Beat fallenden Noten (sprich: Akkorde), so daß die Noten von der tiefsten zur höchsten oder von der höchsten zur tiefsten Note angeordnet werden.



Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track aus, auf den sich der Chord Sort-Job auswirken soll: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

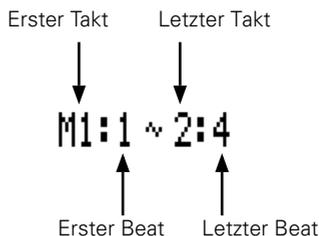
Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu ändernden Bereichs fest.

Mit Hilfe des Parameters „**Type**“ bestimmen Sie, ob die Akkorde im festgelegten Bereich von der tiefsten zur höchsten Note („Normal“) oder von der höchsten zur tiefsten Note („Reverse“) angeordnet werden sollen.

Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Chord Sort-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

08 : Chord Separate

Verschiebt im festgelegten Taktbereich alle auf den gleichen Beat fallenden Noten (sprich: Akkorde) von der tiefsten zur höchsten Note (oder umgekehrt je nach Einstellung von „Chord Sort“) um die vorgegebene Clock-Anzahl vor- oder rückwärts, wodurch die Akkordnoten um die angegebene Clock-Anzahl voneinander getrennt werden.



Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track aus, auf den sich der Chord Separate-Job auswirken soll: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

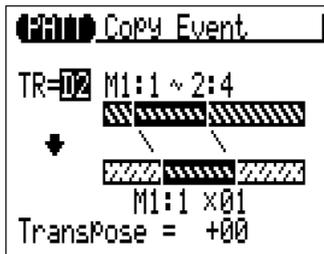
Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu ändernden Bereichs fest.

Mit Hilfe des Parameters „**Clock**“ bestimmen Sie die Anzahl der Clocks, um die die Noten des Akkords voneinander getrennt werden sollen: „000“ bis „999“.

Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Chord Separate-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

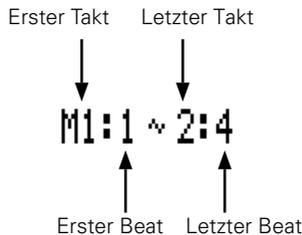
09 : Copy Event

Kopiert alle Daten aus einem ausgewählten Taktbereich in den ausgewählten Zielbereich auf derselben Spur. Die kopierten Daten können bei Bedarf auch transponiert werden. Dieser Vorgang überschreibt die Daten im ausgewählten Zielbereich mit den Daten der Quelltakte. In den überschriebenen Takten vorhandene Daten gehen dadurch also verloren.

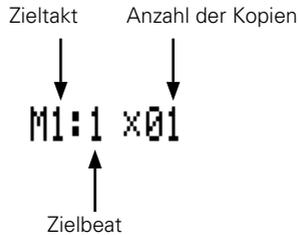


Mit Hilfe des oberen „**TR**“-Parameters wählen Sie den Quelltrack aus, d. h. den Track, dessen Daten kopiert werden: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem oberen Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu kopierenden Bereichs fest.



Mit Hilfe der „**M**“-Parameter unter dem unteren Displaybalken bestimmen Sie den Zieltakt (Takt:Beat), in den die Daten kopiert werden sollen, sowie die Anzahl der gewünschten Kopien (d. h. wie oft der Abschnitt kopiert werden soll).



Mit dem Parameter „**Transpose**“ geben Sie einen Wert für die Transponierung im Bereich von „-24“ über „00“ bis „+24“ Halbtonschritten an, um den die kopierten Daten transponiert werden.

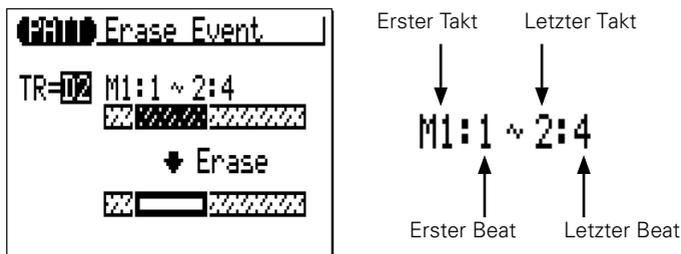
Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Copy Event-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ **HINWEIS**

- Die in den durch den Copy Event-Job überschriebenen Takten vorhandenen Daten werden vollständig gelöscht und durch die kopierten Daten ersetzt.

10 : Erase Event

Dieser Job ermöglicht es Ihnen, auf dem festgelegten Track alle Noten- und Eventdaten eines bestimmten Taktes oder Taktbereichs zu löschen. Bei diesem Löschvorgang bleiben die festgelegten Takte, deren Daten gelöscht wurden, als Leertakte erhalten.



Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track aus, auf den sich der Erase Event-Job auswirken soll: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu löschenden Bereichs fest.

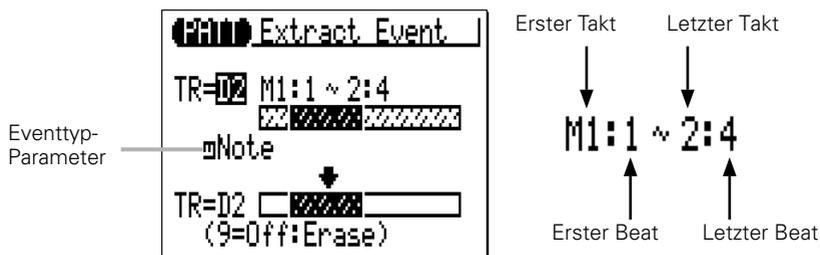
Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Erase Event-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ HINWEIS

- Mit dem Erase Event-Job werden nur im angegebenen Track die Daten in den festgelegten Takten gelöscht. Die Daten werden gelöscht, aber die Takte bleiben an ihrer Position (d. h. die nachfolgenden Takte werden nicht nach vorne verschoben). Nach dem Löschvorgang können Sie bei Bedarf in den resultierenden „Leertakten“ neues Material aufnehmen.

11 : Extract Event

Mit diesem Job können Sie einen festgelegten Eventtyp (Note, Program Change, Pitch Bend, Control Change, Channel Aftertouch, Polyphonic Aftertouch oder System Exclusive) aus dem angegebenen Taktbereich eines bestimmten Tracks „extrahieren“ (d. h. entfernen). Die extrahierten Daten können in einen gleich großen Taktbereich eines beliebigen anderen Tracks verschoben werden.



Mit Hilfe des oberen „**TR**“-Parameters wählen Sie den Quelltrack aus, d. h. den Track, dessen Daten extrahiert werden: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Mit Hilfe des unteren „**TR**“-Parameters wählen Sie den Zieltrack aus, d. h. den Track, in den die extrahierten Eventdaten kopiert werden: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4 – oder „Off“, wenn die angegebenen Eventdaten verworfen werden sollen.

Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des Bereichs fest, aus dem die Eventdaten extrahiert werden sollen.

Mit Hilfe des Eventtyp-Parameters neben dem oberen Displaybalken geben Sie den zu extrahierenden Eventtyp an:

NOTE	Noten-Events.
PC	Program Change-Events (Programmwechsel).
PB	Pitch Bend-Events (Tonhöhenbeugung).
CC	Control Change-Events Wenn Sie diesen Eventtyp auswählen, wird rechts neben dem Eventtyp ein Parameter für die Control Change-Nummer angezeigt. Dieser Parameter bestimmt die zu extrahierenden MIDI-Control Change-Nummer(n): „000“ bis „127“ oder „All“ (Alle).
CAT	Channel Aftertouch-Events.
PAT	Polyphonic Aftertouch-Events.
EXC	System Exclusive-Events (gerätebezogene Events).

Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Extract Event-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ HINWEIS

- *Obwohl Sie auch im Edit-Modus (Seite 216) Events einzeln entfernen können, bietet sich der Extract Event-Job als elegante Lösung an, um alle Daten eines bestimmten Eventtyps innerhalb des festgelegten Taktbereichs auf einmal zu löschen. Dies ist insbesondere zum Löschen von langsamen Pitch Bend- oder Lautstärkeänderungen nützlich, die u. U. viele einzelne Events zur Erzeugung eines einzelnen Effekts benötigen.*
- *Wenn der Zieltrack bereits Daten enthält, werden diese mit den extrahierten Eventdaten gemischt.*

12 : Create Continuous

Dieser Job erlaubt die Programmierung eines Datentyps mit kontinuierlich zu- bzw. abnehmenden Werten, um beispielsweise saubere Pitch Bend-, Aftertouch-Übergänge usw. zu erzeugen.

The image shows a screenshot of the 'Create Continuous Data' dialog box on the left and a diagram of the MIDI notation 'M1:1 ~ 1:4' on the right. The dialog box has a 'Datentyp-Parameter' label pointing to the 'PB' parameter. The dialog box contains the following text:

```

    Create
    Continuous Data
    TR=01 M1:1 ~ 1:4
    PB Pitch Bend
    Data= -8192 ~ +8191
    Clock= 060
    Curve= +00
  
```

The diagram on the right shows the notation 'M1:1 ~ 1:4' with arrows indicating the 'Erster Takt' (First Measure) and 'Letzter Takt' (Last Measure) above, and 'Erster Beat' (First Beat) and 'Letzter Beat' (Last Beat) below.

Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track aus, auf den sich der Create Continuous-Job auswirken soll: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu ändernden Bereichs fest.

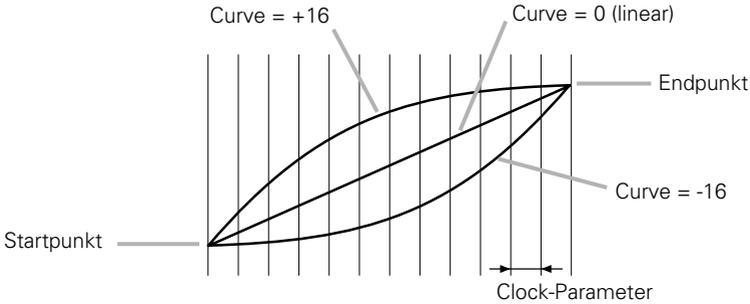
Der Datentyp-Parameter bestimmt den zu erstellenden Datentyp:

PB	Pitch Bend-Events (Tonhöhenbeugung).
CC	Control Change-Events Wenn Sie diesen Eventtyp auswählen, wird rechts neben dem Typparameter ein Parameter für die Control Change-Nummer angezeigt. Dieser Parameter bestimmt die zu erzeugenden MIDI-Control Change-Nummer(n): „000“ ... „127“.
CAT	Channel Aftertouch-Events.
EXC	Master Volume (Gesamtlautstärke).

Mit Hilfe der „**Data**“-Parameter legen Sie den Bereich der zu erzeugenden Datenwerte fest: die linke Zahl legt den Anfangswert und die rechte Zahl den Endwert fest. Der zur Verfügung stehende Wertebereich hängt vom ausgewählten Eventtyp ab.

Mit Hilfe des Parameters „**Clock**“ legen Sie den Abstand zwischen den erstellten Events in Clocks fest: „000“ ... „999“.

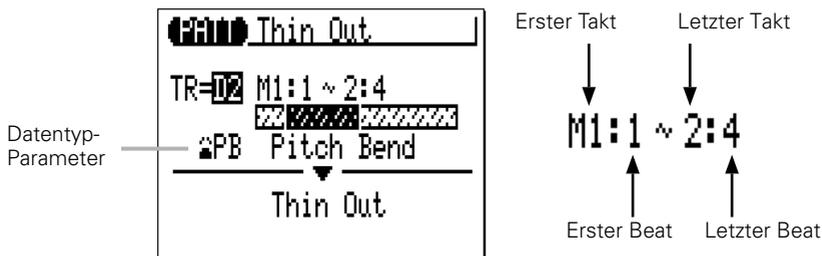
Mit Hilfe des Parameters „**Curve**“ legen Sie den Grad der positiven bzw. negativen „Krümmung“ fest, die auf die kontinuierlichen Daten angewendet wird: „-16“ ... „00“ ... „+16“.



Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Create Continuous-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

13 : Thin Out

Bewirkt ein „Ausdünnen“ der Datenmenge des angegebenen Datentyps, indem jedes zweite Event des angegebenen Typs entfernt wird. Dies ist insbesondere nützlich, um den Umfang der für Pitch Bend-, Aftertouch- und andere Control Change-Events erforderlichen Daten zu reduzieren und den zur Verfügung stehenden Speicherplatz effizienter zu nutzen.



Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track aus, auf den sich der Thin Out-Job auswirken soll: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu ändernden Bereichs fest.

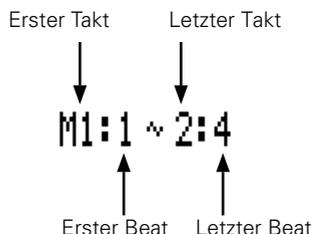
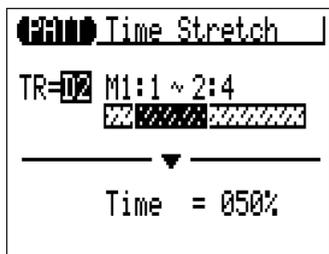
Der Datentyp-Parameter bestimmt den zu reduzierenden Datentyp:

PB	Pitch Bend-Events (Tonhöhenbeugung).
CC	Control Change-Events Wenn Sie diesen Eventtyp auswählen, wird rechts neben dem Typparameter ein Parameter für die Control Change-Nummer angezeigt. Dieser Parameter bestimmt die zu reduzierenden MIDI-Control Change-Nummer(n): „000“ ... „127“.
CAT	Channel Aftertouch-Events.
PAT	Polyphonic Aftertouch-Events.

Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Thin Out-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

14 : Time Stretch

Dehnt oder verkürzt den angegebenen Track um einen bestimmten Prozentsatz, ohne das Tempo oder die Tonhöhe zu beeinflussen.



Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track aus, auf den sich der Time Stretch-Job auswirken soll: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie Anfang und Ende (jeweils angegeben als Takt:Beat) des zu ändernden Bereichs fest.

Mit Hilfe des Parameters „**Time**“ legen Sie den Prozentsatz fest, um den die Zeit gedehnt oder verkürzt werden soll. „50%“ ... „200%“. Die Gate-Zeit (Notenlänge) der Noten ändert sich in den festgelegten Takten des Tracks proportional zu dieser Einstellung.

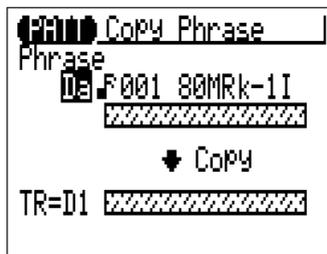
Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Time Stretch-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ HINWEIS

- Falls die angegebene Spur verkürzt wurde, wird die Phrase des Tracks wiederholt, um die Pattern-Länge aufzufüllen.
- Wurde die angegebene Spur gedehnt, wird der überschüssige Teil der Phrase abgeschnitten.

15 : Copy Phrase

Kopiert die angegebene Preset Phrase als User Phrase auf einen bestimmten Track des PATTERN-Modus.



Mit dem Parameter „**Phrase**“ wählen Sie die Quellphrase aus, d. h. die zu kopierende Preset Phrase (die Nummern der Preset Phrases bestehen aus drei Abschnitten, die Sie angeben können: Kategorie, Beat und Nummer — siehe Seite 98).

Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Zieltrack aus: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

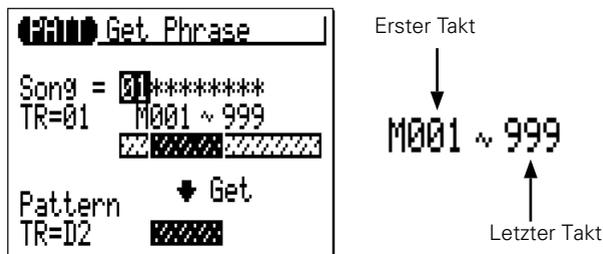
Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Copy Phrase-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ HINWEIS

- Falls die angegebene Preset Phrase kürzer als das Pattern ist, wird die Phrase immer weiter wiederholt, um die Patternlänge aufzufüllen.
- Ist die angegebene Preset Phrase länger als das Pattern, wird der überschüssige Teil der Phrase abgeschnitten.
- Wenn der Zieltrack bereits Daten enthält, werden die dort vorhandenen Daten gelöscht und durch die Daten der kopierten Phrase ersetzt.

16 : Get Phrase

Kopiert in einem festgelegten Song die Daten aus dem angegebenen Taktbereich eines bestimmten Tracks auf die angegebene Phrase.



Mit Hilfe des Parameters „**Song**“ wählen Sie den Quellsong, d. h. den Song, dessen Daten kopiert werden: „01“ ... „20“.

Mit Hilfe des „**TR**“-Parameters wählen Sie den Quelltrack des Songs, d. h. den Track, dessen Daten kopiert werden: „01“ ... „16“.

Mit Hilfe der „**M**“-Parameter über dem Displaybalken legen Sie den ersten und letzten Takt des zu kopierenden Bereichs fest.

Mit dem unteren „**TR**“-Parameter geben Sie den Track an, auf den die Daten kopiert werden. D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

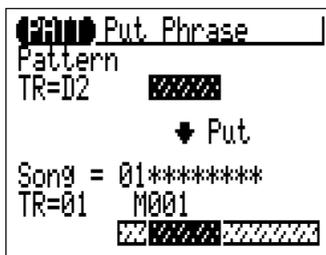
Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Get Phrase-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ HINWEIS

- Der Get Phrase-Job eignet sich gut, um neue Phrasen zu erstellen, indem Sie einige geeignete Takte aus Songs kopieren.
- Wenn der Zieltrack bereits Daten enthält, werden die dort vorhandenen Daten gelöscht und durch die kopierten Phrasendaten ersetzt.

17: Put Phrase

Kopiert in einem festgelegten Song Phrasendaten aus einem bestimmten Pattertrack in die angegebenen Takte eines bestimmten Tracks.



Mit dem Parameter „**TR**“ geben Sie den Quell-Pattertrack an: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Mit dem „**Song**“-Parameter wählen Sie den Zielsong aus, d. h. den Song, auf den die Phrasendaten kopiert werden: „01“ ... „20“.

Mit dem Parameter „**TR**“ wählen Sie den Track des Zielsongs aus, d. h. den Track, auf den die Phrasendaten kopiert werden: „01“ ... „16“.

Mit dem Parameter „**M**“ geben Sie im Zieltrack den Takt an, in den die Phrasendaten kopiert werden:

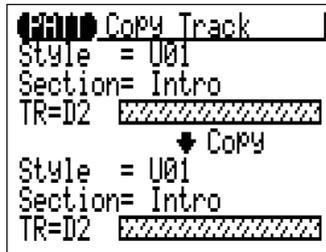
Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Put Phrase-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ HINWEIS

- Die Taktart der Phrase hat keinerlei Auswirkungen auf die Taktart des Songs.
- Wenn der Track des Zielsongs bereits Daten enthält, werden die dort vorhandenen Daten gelöscht und durch die kopierten Phrasendaten ersetzt.
- Die Daten des Quellpatterns werden entsprechend dem aktuell im PATTERN-Wiedergabemodus festgelegten Akkord reharmonisiert, bevor sie auf den Track des Zielsongs kopiert werden.

18 : Copy Track

Kopiert aus einer bestimmten Section eines festgelegten Styles alle Daten eines angegebenen Tracks auf einen beliebigen anderen Track einer anderen Section eines angegebenen Styles.



Mit Hilfe des oberen „**Style**“-Parameters legen Sie den Quellstyle fest: „001“ bis „128“, „U01“ bis „U64“.

Mit Hilfe des oberen „**Section**“-Parameters legen Sie die Quellsection fest: „Intro“, „MainA“, „MainB“, „FillAB“, „FillBA“, „Ending“.

Mit Hilfe des oberen „**TR**“-Parameters wählen Sie den Quelltrack aus, d. h. den Track, dessen Daten kopiert werden: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Mit Hilfe des unteren „**Style**“-Parameters legen Sie den Zielstyle fest: „U01“ bis „U64“.

Mit Hilfe des unteren „**Section**“-Parameters legen Sie die Zielsection fest: „Intro“, „MainA“, „MainB“, „FillAB“, „FillBA“, „Ending“.

Mit Hilfe des unteren „**TR**“-Parameters wählen Sie den Zieltrack aus, d. h. den Track, in den die Daten kopiert werden: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

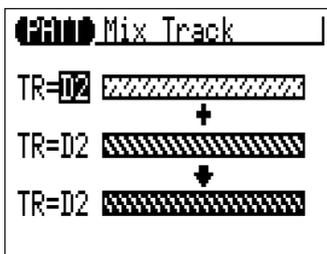
Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Copy Track-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ HINWEIS

- Wenn der Zieltrack bereits Daten enthält, werden die dort vorhandenen Daten gelöscht und durch die kopierten Daten ersetzt.

19 : Mix Track

Mit dieser Option werden die Daten zweier Tracks kombiniert und das Ergebnis in einen dritten Track (der mit den zweiten Track übereinstimmen kann) übertragen.



Mit Hilfe der oberen und mittleren „**TR**“-Parameter legen Sie die beiden Quelltracks fest, d. h. die zu mischenden Tracks: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Mit dem unteren „**TR**“-Parameter geben Sie den Zieltrack an, auf den die gemischten Daten kopiert werden. D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Mix Track-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ HINWEIS

- Wenn der zweite Quelltrack keine Daten enthält, werden die Daten aus dem ersten Quelltrack einfach auf den Zieltrack kopiert.
- Wenn dem Zieltrack zuvor eine Preset Phrase zugeordnet wurde, wird diese mit dem ersten Quelltrack gemischt und in eine User Phrase umgewandelt.

20 : Clear Track

Löscht eine bestimmte Section des angegebenen Tracks vollständig.



Mit dem Parameter „**Section**“ legen Sie die zu löschende Section fest: „Intro“, „MainA“, „MainB“, „FillAB“, „FillBA“, „Ending“.

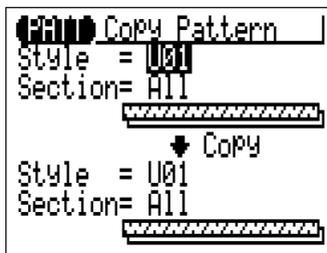
Mit dem Parameter „**TR**“ legen Sie den zu löschenden Track fest: D1, D2, PC, BA, C1, C2, C3, C4.

Mit Hilfe der Kontrollkästchen „**Event**“, „**Play Effect**“ und „**Voice**“ können Sie festlegen, ob die betreffenden Datentypen gelöscht werden sollen oder nicht (die Daten werden gelöscht, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist).

Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Clear Track-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

21 : Copy Pattern

Kopiert alle Daten einer bestimmten Section eines angegebenen Styles in eine beliebige andere Section eines festgelegten Styles.



Mit Hilfe des oberen „**Style**“-Parameters legen Sie den Quellstyle fest: „001“ bis „128“, „U01“ bis „U64“.

Mit Hilfe des oberen „**Section**“-Parameters legen Sie die Quellsection fest: „Intro“, „MainA“, „MainB“, „FillAB“, „FillBA“, „Ending“ und „All“.

Mit Hilfe des unteren „**Style**“-Parameters legen Sie den Zielstyle fest: „U01“ bis „U64“.

Mit Hilfe des unteren „**Section**“-Parameters legen Sie die Zielsection fest: „Intro“, „MainA“, „MainB“, „FillAB“, „FillBA“, „Ending“ und „All“.

Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Copy Pattern-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ HINWEIS

- Wenn das Zielpattern bereits Daten enthält, werden die dort vorhandenen Patterndaten gelöscht und durch die kopierten Daten ersetzt.

22 : Clear Pattern

Löscht alle Daten einer bestimmten Section des angegebenen Styles vollständig.



Mit Hilfe des „**Style**“-Parameters legen Sie den Style fest: „U01“ bis „U64“ und „All“.

Mit dem Parameter „**Section**“ legen Sie die zu löschende Section des Styles fest: „Intro“, „MainA“, „MainB“, „FillAB“, „FillBA“, „Ending“ und „All“.

Ist der Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Clear Pattern-Job auszuführen. Während der Verarbeitung der Daten wird das Metronomsymbol im Display angezeigt, und nach der Ausführung des Jobs wird kurz „Completed“ (Beendet) eingeblendet. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln.

■ HINWEIS

- Das Löschen aller Styles („All“) kann nicht mit dem „Undo/Redo“-Job rückgängig gemacht werden.

23 : Style Name

Ermöglicht die Eingabe eines bis zu 8 Zeichen langen Namens für den aktuellen Style.



Positionieren Sie für die Zeicheneingabe den Cursor auf das einzugebende Zeichen, und drücken Sie dann die [ENTER]-Taste. Das Zeichen wird an der Zeichencursor-Position angezeigt, der Zeichencursor rückt um eine Zeichenposition weiter.

Der Zeichencursor kann auch durch Drücken der Funktionstaste rechts neben „“ bewegt werden.

Zum Löschen eines Zeichens drücken Sie die Funktionstaste rechts neben „del“ (represented by a key icon with 'del' text). Das Zeichen links vom Cursor wird gelöscht, und der Cursor springt auf die Position des gelöschten Zeichens zurück.

Nachdem Sie den Namen eingegeben haben, drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zur Job-Liste zurückzukehren, oder eine Modus-Taste, um direkt zum ausgewählten Modus zu wechseln. Es ist nicht erforderlich, zur Eingabe des festgelegten Namens die [ENTER]-Taste zu drücken.

■ HINWEIS

- Sie können nicht nur für User Styles, sondern auch für Preset Styles einen Namen eingeben. Wenn Sie für einen Preset Style einen neuen Namen speichern möchten, führen Sie den „Copy Pattern“-Job aus, bevor Sie die Style-Nummer ändern.
- Die Eingabe eines Style-Namens kann nicht mit dem „Undo/Redo“-Job rückgängig gemacht werden.

Bearbeiten von Songs und Patterns

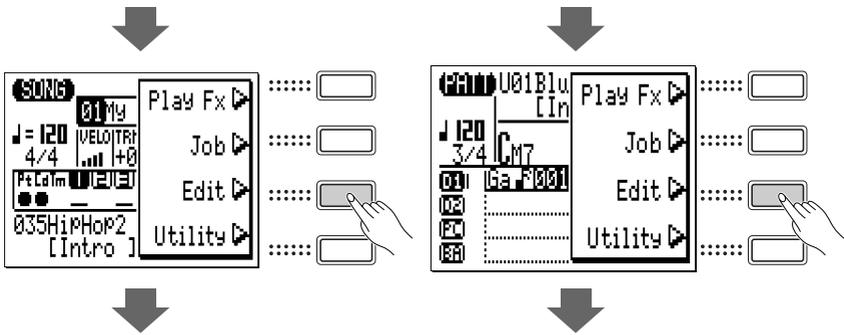
Die Bearbeitungsfunktionen des QY100 erleichtern die Korrektur von Fehlern, die sich beim Aufnehmen in die Song- bzw. Pattern-Phrasendaten eingeschlichen haben, sowie die klangliche Verbesserung im allgemeinen.

Im Song Edit-/Pattern Edit-Modus „Change“ können Sie Timing, Pitch, Gate-Zeit und Velocity von Noten und anderen Events in Songs bzw. Patterns einzeln ändern. Darüber hinaus gibt es den Edit Insert-Modus, in dem Sie an beliebigen Stellen des Songs oder Patterns Events wie Noten, Program Change, Sustain on/off, Pitch Bend, Modulation, Pan, Volume, Expression usw. einfügen können.

Aufrufen des SONG EDIT- bzw. PATTERN EDIT-Modus

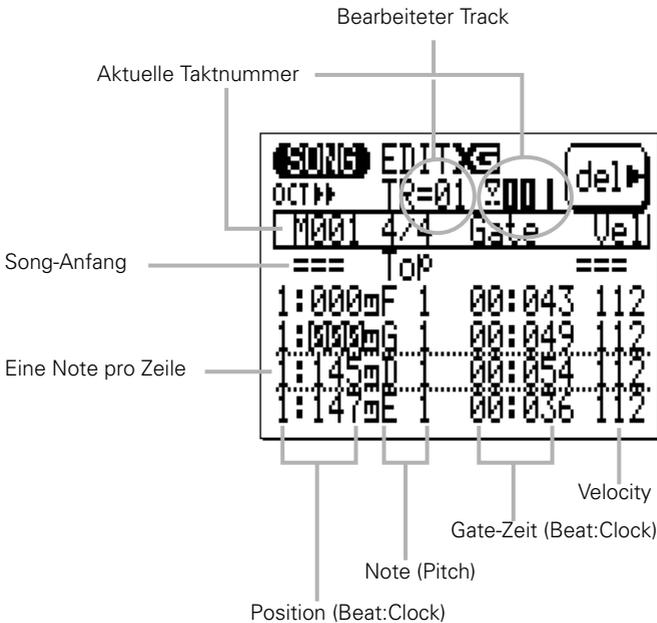
Um den Edit-Modus aufzurufen, positionieren Sie den Cursor im normalen SONG- oder PATTERN-Modus auf den zu bearbeitenden Track und drücken anschließend zuerst die [MENU]-Taste und dann die Funktionstaste neben der Display-Option [Edit].





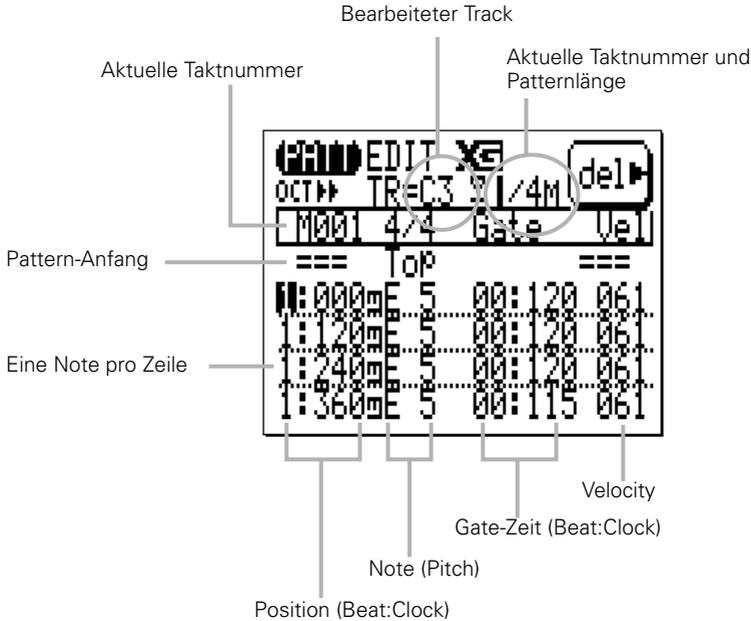
Das Edit-Display sieht in etwa wie folgt aus (natürlich abgesehen von den Notendaten):

Song Edit-Display



Das Pattern Edit-Display sieht fast genau gleich aus. Die einzigen Unterschiede liegen im Namen des bearbeiteten Tracks sowie in der Anzeige des aktuellen Taktes.

Pattern Edit-Display



Wenn Sie den Cursor im SONG-Modus auf den Track „Pt“ (Pattern) oder „Cd“ (Akkorde) positionieren und dann den Edit-Modus aufrufen, ist das angezeigte Edit-Display identisch mit dem auf Seite 84 beschriebenen Step Recording-Display.

Navigieren in Songs und Patterns

Die Angaben für Position, Pitch, Gate-Zeit und Velocity werden für die einzelnen Noten auf jeweils einer Zeile im Display angezeigt. Die Noten sind untereinander von oben nach unten angeordnet. Sie können innerhalb von Songs bzw. Patterns navigieren, indem Sie einfach den Cursor versetzen. Indem Sie den Cursor am unteren Rand des Displays weiter nach unten bewegen, scrollen Sie in Richtung Song- oder Pattern-Ende durch die Notendaten. Wenn Sie ihn hingegen am oberen Rand des Displays weiter nach oben bewegen, scrollen Sie zurück in Richtung Song- oder Pattern-Anfang.

Zusätzlich zu den Notendatenzeilen werden Markierungen für den Anfang und das Ende des Songs/Patterns angezeigt. Taktstriche werden als durchgezogene Linien zwischen den Notendatenzeilen und andere Abgrenzungen zwischen den Datenzeilen als gepunktete Linien dargestellt.

The screenshot shows a music software interface with the following elements:

- Header:** "SONG EDIT X5" and "TR=01 0008 del" with a right arrow.
- Table:** A table with columns for "M008", "4/4", "Gate", and "Vel".
- Annotations:**
 - "Aktuelle Cursorposition: Takt 8" points to the first row of the table.
 - "Taktstrich" points to the horizontal line between the first and second rows.
 - "Song-Ende" points to the "END" text at the bottom of the display.

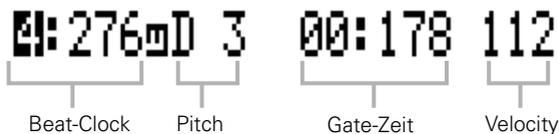
M008	4/4	Gate	Vel
2:473mB	3	00:037	112
3:298mC	4	00:062	112
1:281mB	2	00:035	112
0:055mB	2	00:072	112

=== END ===

Bearbeiten im Change-Modus

Beim Aufrufen des Edit-Modus wird zunächst der Edit-Modus „Change“ ausgewählt. Um eine beliebige Note oder ein anderes Event innerhalb des Songs bzw. Patterns zu bearbeiten, bewegen Sie den Cursor in die betreffende Zeile und anschließend zum gewünschten Parameter in dieser Zeile. Mit den Tasten [-1] und [+1] können Sie dann den Wert des gewählten Parameters ändern. Die bearbeitete Zeile blinkt auf, sobald einer ihrer Parameter geändert wurde. Dieses Blinken zeigt an, daß eine Änderung vorgenommen, jedoch noch nicht eingegeben wurde. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um die Änderung zu bestätigen, oder bewegen Sie den Cursor in eine andere Zeile, um die Änderung rückgängig zu machen.

Die verfügbaren Parameter hängen vom ausgewählten Eventtyp ab. Im folgenden werden die Parameter für ein Noten-Event erklärt. Informationen zu anderen Eventtypen finden Sie unter „Edit-Modus Insert“ (Seite 221).



Beat-Clock

Die erste Spalte enthält die Notenpositionswerte. Die linke Zahl entspricht dem Beat des aktuellen Taktes (z. B. 1 bis 4 bei einem 4/4-Takt) und die rechte Zahl der Anzahl der Clocks innerhalb dieses Beats (000 bis 479 bei einer Viertelnote). Die Werte für Beat und Clock können unabhängig voneinander markiert und bearbeitet werden.

Pitch (Tonhöhe)

Dies ist die aktuelle Tonhöhe der Note. Der Einstellbereich liegt zwischen C-2 und G8.

Gate Time (Durchlaßzeit)

Die Gate-Zeit (Durchlaßzeit) entspricht der Notenlänge in Beats und Clocks. Die Zahl links neben dem Doppelpunkt ist die Anzahl der Viertelschläge und die Zahl rechts davon die Anzahl der Clocks innerhalb eines Viertelschlags. Eine normale Viertelnote ist beispielsweise 432 Clocks lang. Dies entspricht etwa 90% der Länge der tatsächlichen Viertelnoten-Einteilung von 480 Clocks. Diese „normale“ Länge wird etwas gekürzt, um zu vermeiden, daß sich einzelne Noten überlagern und gebunden klingen (bei Einstellung auf die volle Notenlänge entsteht eine Bindung). Der Beat-Clock-Einstellbereich geht von 00:001 bis 99:479.

Velocity

Dieser Parameter steuert die Velocity (Anschlagstärke bzw. Lautstärke) der Note. Der Einstellbereich liegt zwischen 001 und 127.

Löschen von Events

Noten und andere Events (Sustain on/off, Pitch Bend usw.) können gelöscht werden, indem Sie den Cursor auf die Zeile mit dem zu löschenden Event positionieren und dann die Funktionstaste neben der Display-Option „del“ drücken.

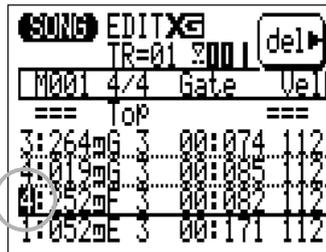
Bearbeiten im Insert-Modus

Der Edit-Modus „Insert“ ermöglicht das Einfügen neuer Noten und anderer Events an einer angegebenen Position innerhalb des Songs bzw. Patterns.

1 Positionieren Sie den Cursor auf die Einfügeposition.

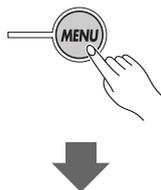
Bewegen Sie den Cursor zu der Zeile, die (zumindest ungefähr) der Position entspricht, an der die neuen Daten eingefügt werden sollen.

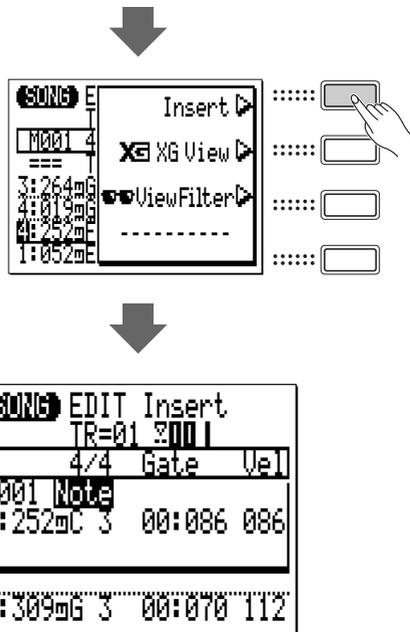
Positionieren Sie den Cursor auf die Einfügeposition



2 Rufen Sie den Edit-Modus „Insert“ auf.

Drücken Sie die [MENU]-Taste und dann die Funktionstaste neben der Display-Option „Insert“, um in den Edit-Modus „Insert“ zu wechseln.





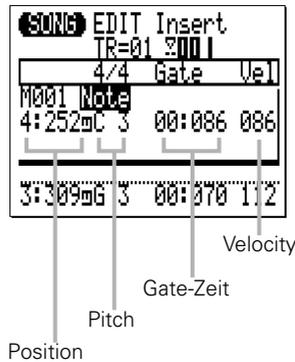
3 Wählen Sie den einzufügenden Eventtyp aus, und legen Sie die Eventparameter fest.

Wenn das dem Eventtyp entsprechende Display nicht sofort angezeigt wird, wählen Sie den Eventtyp mit Hilfe der Tasten [-1] und [+1] aus.

Alle Events besitzen mindestens zwei Parameter - in der Regel die Position des Events (Takt/Beat/Clock) und den Eventwert. Positionieren Sie den Cursor auf den Eventparameter, und stellen Sie ihn mit Hilfe der [-1]- und [+1]-Tasten oder ggf. mit der Eingabemethode SHIFT+ZIFFER (Seite 34) wunschgemäß ein.

Hinweis

Neue Noten können an jeder beliebigen Position eingefügt werden. Der Notenbereich erstreckt sich von „C-2“ bis „G8“. Außerdem können Sie die Gate-Zeit und Velocity angeben.



PB (Pitch Bend)

Pitch Bend-Events (Tonhöhenbeugung) können für Effekte mit Tonhöhenänderungen eingesetzt werden. Die Pitch Bend-Werte entsprechen den Einstellungen eines Pitch Bend-Drehreglers und reichen von „-8192“ (niedrigste Einstellung) über „+0000“ (Mittelstellung) bis „+8191“ (höchste Einstellung). Um einen sauberen Übergang zu erzielen, müssen Sie mehrere Pitch Bend-Events in kleinen Schritten und geeigneten Abständen einfügen. Vergessen Sie nicht, die Tonhöhe anschließend durch weitere Pitch Bend-Events wieder auf den Ausgangswert zu bringen.



PC (Program Change, Programmwechsel)

Mit Hilfe von Program Change-Events können Sie an jedem beliebigen Punkt des Tracks die Voices wechseln. Die Bank Select-Parameter (MSB und LSB) dienen beim Ansteuern von XG-Voices zum Angeben der Bank. Einzelheiten hierzu finden Sie in der Liste der XG Normal/Drum-Voices in der Data List.



Position
 Voice-Name
 Program Change-Nummer
 Bank Select MSB
 Bank Select LSB

Beachten Sie, daß die Programmnummer in der Liste der XG-Normal/Drum-Voices (siehe „Data List“) und die entsprechende MIDI-Program Change-Nummer nicht identisch sind: z. B. hat die Voice „Grand Piano“ die Programmnummer „1“ und die MIDI-Program Change-Nummer „0“. (Mit General MIDI definierte Programmnummern reichen von „1“ bis „128“ und MIDI-Program Change-Nummern von „0“ bis „127“.)

CC (Control Change)

Wo dies möglich ist, können Sie jede beliebige MIDI-Control Change-Nummer von 000 bis 127 mit einem entsprechenden Control Change-Wert eingeben. Control Change-Nummern werden für Modulation, Lautstärke, Panning (Stereoposition), Expression und andere Steuerfunktionen verwendet. Einige Control Change-Nummern sind bestimmten Funktionen zugeordnet, andere nicht. Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt „MIDI Data Format“ in der Data List.



Position
 Control Change-Nummer
 Control Change-Wert

CAT (Channel Aftertouch)

Fügt eine Channel Aftertouch-Nachricht mit einem bestimmten Aftertouch-Wert (Nachdruckstärke) ein.



Position

Aftertouch-Wert

PAT (Polyphonic Aftertouch)

Fügt für die angegebene Note eine Polyphonic Aftertouch-Nachricht mit einem bestimmten Aftertouch-Wert (Nachdruckstärke) ein.

PAT-Aftertouch-Events betreffen eine einzelne Note, wohingegen sich CAT-Aftertouch-Events auf alle Noten desselben Kanals (Tracks) auswirken.



Position

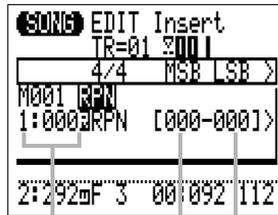
Note

Aftertouch-Wert



RPN

Fügt RPN-Daten ein. RPN ist die Abkürzung für „Registered Parameter Number“, eine MIDI-Nachricht, die zum Einstellen spezieller Part-Parameter wie Pitch Bend-Empfindlichkeit, Tuning usw. verwendet wird. Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt „MIDI Data Format“ in der Data List.



Position RPN MSB RPN LSB



Dateneingabe MSB Dateneingabe LSB

NRPN

Fügt NRPN-Daten ein. NRPN ist die Abkürzung für „Non Registered Parameter Number“, eine MIDI-Nachricht, die zum Einstellen spezieller Voice-Parameter wie Vibrato, Filter, Envelope Generator, Drum Setup usw. verwendet wird. Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt „MIDI Data Format“ in der Data List.



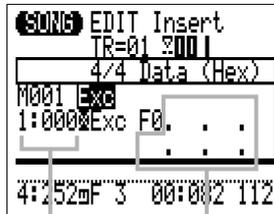
Position NRPN MSB NRPN LSB



Dateneingabe MSB

Exc (Exclusive)

Fügt einen System Exclusive-Befehl (gerätebezogenen Befehl) im Hexadezimalformat ein. Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt „MIDI Data Format“ in der Data List.



Position

Daten (im Hexadezimalcode, beginnt mit „F0“ und endet mit „F7“)

■ Eingabe von Hexadezimalwerten

Hexadezimalwerte werden mit Hilfe der [SHIFT]-Taste und der Mikrotastatur eingegeben.

- Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt, und geben Sie die Zahl ein, indem Sie auf die entsprechende schwarze Taste drücken.
- Um eine der „alphabetischen“ Hexadezimalziffern von „A“ bis „F“ einzugeben, halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und drücken im linken Bereich der Mikrotastatur auf die entsprechende weiße Taste (E bis D, außer G).
- Nach der Eingabe eines Hexadezimalwerts an einer Leerstelle bewegen Sie den Cursor zur nächsten Leerstelle, um dort den nächsten Wert einzugeben.
- Vergessen Sie nicht, am Ende jeder System Exclusive-Nachricht „F7“ einzugeben.

XG RPN

Fügt RPN-Daten (Registered Parameter Number) mit Hilfe eines XG-Parameternamens ein (das oben beschriebene „RPN“-Event wird mit Hilfe von Nummernwerten eingegeben). Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt „MIDI Data Format“ in der Data List.



XG NRPN

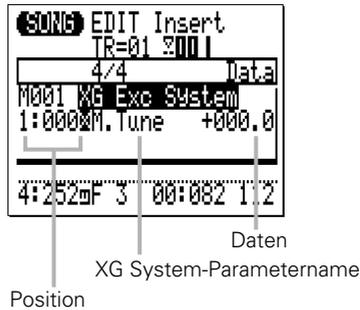
Fügt NRPN-Daten (Non Registered Parameter Number) mit Hilfe eines XG-Parameternamens ein (das oben beschriebene „NRPN“-Event wird mit Hilfe von Nummernwerten eingegeben). Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt „MIDI Data Format“ in der Data List.



* Wenn ein Drum Setup-Parameter ausgewählt ist, um eine Drum anzugeben, wird „Note“ angezeigt.

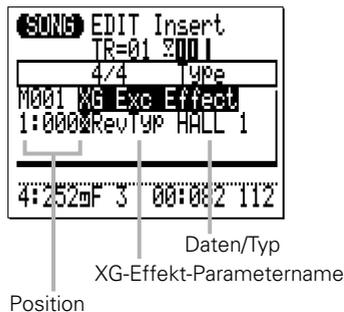
XG Exc System

Fügt eine System Exclusive-Nachricht (XG System) mit einem XG-Parameternamen ein (das weiter oben beschriebene „Exc“-Event wird mit Hilfe von Hexadezimalwerten eingegeben). Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt „MIDI Data Format“ in der Data List.



XG Exc Effect

Fügt eine System Exclusive-Nachricht (XG Effekt) mit einem XG-Parameternamen ein (das weiter oben beschriebene „Exc“-Event wird mit Hilfe von Hexadezimalwerten eingegeben). Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt „MIDI Data Format“ in der Data List.



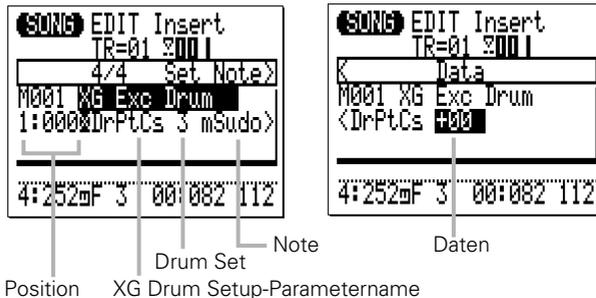
XG Exc Multi

Fügt eine System Exclusive-Nachricht (XG Multi Part) mit einem XG-Parameternamen ein (das weiter oben beschriebene „Exc“-Event wird mit Hilfe von Hexadezimalwerten eingegeben). Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt „MIDI Data Format“ in der Data List.



XG Exc Drum

Fügt eine System Exclusive-Nachricht (XG Drum Setup) mit einem XG-Parameternamen ein (das weiter oben beschriebene „Exc“-Event wird mit Hilfe von Hexadezimalwerten eingegeben). Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt „MIDI Data Format“ in der Data List.



Tempo Change (nur Tempotrack (Tm))

Fügt Tempo Change-Daten unter Angabe eines bestimmten Tempowerts (25,0 - 300,0) ein.



4 Geben Sie das angegebene Event ein

Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Event wie angegeben einzugeben.



5 Kehren Sie in den Edit-Modus „Change“ zurück.

Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um das Edit-Display „Change“ wieder aufzurufen und den Bearbeitungsvorgang ggf. fortzusetzen.



SONG		EDIT XS		del	
TR=01		0001			
M001	4/4			Data	
1:0000	PR			+0041	
3:264	mG 3	00:074	112		
4:019	mG 3	00:085	112		
4:252	mE 3	00:082	112		
1:052	mE 3	00:171	112		

Pitch Bend-Event wurde eingefügt. Anschließend können Sie Position und Wert des Events im Edit-Modus „Change“ bearbeiten.

6 Beenden Sie den Edit-Modus

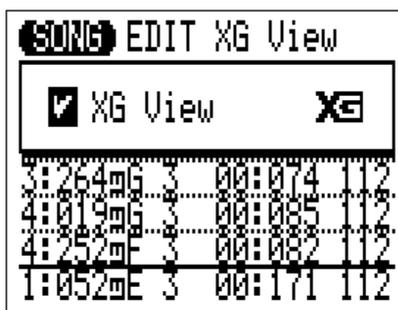
Drücken Sie die [SONG]- oder die [PATTERN]-Taste, um den EDIT-Modus zu verlassen und in den normalen SONG- oder PATTERN-Wiedergabemodus zu wechseln. Aus dem Edit-Modus können Sie auch mit der [EXIT]-Taste wieder in den SONG- bzw. PATTERN-Modus gelangen.

■ HINWEIS

- Wenn Sie andere Control Change-Daten als Modulation (#1), Expression (#11), Harmonic Content (#71) und Brightness (#74) in das User Pattern einfügen, werden diese Daten auch bei einem Pattern-Wechsel nicht geändert und wirken sich auf das neu ausgewählte Pattern aus. Um dies zu vermeiden, geben Sie gleich bei der Eingabe der Control Change-Daten den zurückzusetzenden Wert am Ende der Phrase ein.

XG View

Die XG-View-Funktion zeigt XG-Events (RPN, NRPN, System Exclusive usw.) unter Verwendung des durch das XG-Format definierten Namens an. Um die XG View-Funktion zu aktivieren, drücken Sie im EDIT-Modus die [MENU]-Taste und dann die Funktionstaste neben der Display-Option „XG View“.

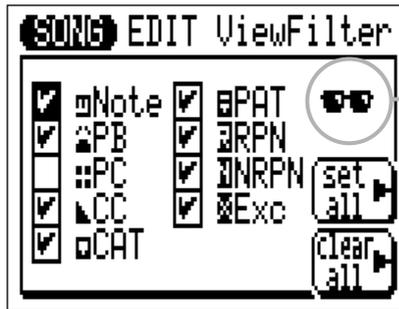


Wenn das Kästchen links neben „XG View“ aktiviert ist, werden XG-bezogene Events mit dem entsprechenden XG-Format-Namen angezeigt. Ist das Kästchen deaktiviert, werden XG-bezogene Events als LSB/MSB-Werte oder Hexadezimalzahlen angezeigt.

Drücken Sie die [+1]-Taste, um das Kontrollkästchen „XG View“ zu aktivieren, bzw. die [-1]-Taste, um es zu deaktivieren.

View Filter

Mit der View Filter-Funktion können Sie einzelne Eventtypen „herausfiltern“, so daß sie im Edit-Modus nicht angezeigt werden. Um auf die View Filter-Funktion zuzugreifen, drücken Sie im EDIT-Modus die [MENU]-Taste und dann die Funktionstaste neben der Display-Option „View Filter“.



Die „Sonnenbrille“ wird angezeigt, wenn mindestens ein Eventtyp deaktiviert ist.

Ist das Kontrollkästchen links neben einem Eventtyp aktiviert, werden die Events des entsprechenden Typs im EDIT-Display angezeigt. Deaktivierte Events werden nicht im EDIT-Display angezeigt.

Um einen bestimmten Eventtyp „herauszufiltern“, positionieren Sie den Cursor einfach auf das entsprechende Kästchen und drücken dann die [-1]-Taste, um ihn zu deaktivieren (bzw. die [+1]-Taste, um ihn ggf. wieder zu aktivieren.)

Mit der „Set All“-Funktionstaste können Sie alle Kästchen gleichzeitig aktivieren, während die „Clear All“-Funktionstaste alle Kästchen deaktiviert.

Die Eventtypen der View Filter-Funktion

Abkürzung	Eventtyp
Note	Note
PB	Pitch Bend
PC	Program Change
CC	Control Change
CAT	Channel Aftertouch
PAT	Polyphonic Aftertouch
RPN	Registered Parameter Number
NRPN	Non Registered Parameter Number
Exc	System Exclusive

Phrase Table (nur Pattern Edit-Modus)

Mit Hilfe von „Phrase Table“ können Sie die Phraseneinstellungen des aktuell bearbeiteten Pattertracks ändern.

Um auf die Phrase Table-Funktion zuzugreifen, drücken Sie im EDIT-Modus die [MENU]-Taste und dann die Funktionstaste neben der Display-Option „Phrase Table“.

The screenshot shows the 'EDIT PhraseTable' screen with the following parameters and labels:

- TR=D2 ? 1/4M**: Tempo and time signature.
- TYPE**: Labeled 'Typ'. Value: **BYPas**.
- PHRASE VOICE**: Labeled 'Voice der Phrase'. Value: **Dr 018 RockKit2**.
- SOURCE CHORD**: Labeled 'Source chord (Quellakkord)'. Value: **CM7**.
- LO LIMIT**: Labeled 'Untergrenze'. Value: **C -2**.
- HI LIMIT**: Labeled 'Obergrenze'. Value: **G 8**.
- CURRENT CHORD**: Labeled 'Current chord (aktueller Akkord)'. Value: **A---**.
- FNGR HI KEY**: Labeled 'Fingered Chord-Funktion'. Value: **OFF**.
- HI KEY**: Labeled 'High key (höchster Grundton)'. Value: **G**.

Um einen Phrase Table-Parameter zu bearbeiten, positionieren Sie den Cursor auf den Parameter und bearbeiten ihn mit Hilfe der [-1]- und [+1]-Tasten, der Eingabemethode SHIFT+ZIFFER oder der Mikrotastatur. Für Preset Phrases können nur die Parameter „CURRENT CHORD“ und „FNGR“ bearbeitet werden.

TYPE

Dient zum Auswählen des Phrasentyps (Typs der Notenumwandlung): Chord 1, Chord 2, Bass, Bypass oder Parallel. Informationen zu den einzelnen Phrasentypen finden Sie unter „**Die Phrasentypen**“ auf Seite 108.

PHRASE VOICE

Hier kann die in der Phrase zu verwendende Voice ausgewählt werden. Informationen hierzu finden Sie in der Liste der XG Normal/Drum-Voices in der Data List.

SOURCE CHORD

Gibt den Source Chord (Quellakkord) für die Phrase an (d. h. den Akkord, auf dem die Phrase aufbaut). Beachten Sie, daß Sie keinen „On-Bass“-Akkord als Quellakkord eingeben können.

LO LIMIT

HI LIMIT

Hiermit geben Sie den Tonumfang an, über den die reharmonisierte Phrase wiedergegeben wird (C-2 bis G8). Wenn bei der Reharmonisierung Noten außerhalb des hier eingestellten Tonumfangs fallen, werden sie in Oktavenschritten nach oben oder unten versetzt, so daß sie wieder in den angegebenen Tonumfang fallen.

CURRENT CHORD

Zeigt den aktuell für den PATTERN-Wiedergabemodus ausgewählten Akkord an. Sie können den aktuellen Akkord hier ändern.

FNGR (Fingered Chord)

Zeigt die aktuelle Einstellung der Fingered Chord-Funktion (ON oder OFF) an. Sie können die Einstellung hier ändern.

HI KEY

Gibt den höchsten Grundton (C bis B) an, falls der Phrasentyp (Typ der Notenumwandlung) „Chord 1“ oder „Bass“ ausgewählt ist.



Effekte und Effektbearbeitung

Das QY100 verfügt über ein vielseitiges, aus drei unabhängigen Effektstufen bestehendes internes Effektsystem: REVERB, CHORUS und VARIATION. Die Effektstufen REVERB und CHORUS arbeiten als „System-Effekte“, während die VARIATION-Stufe als System- oder Insertion-Effekt verwendet werden kann. Den Unterschied zwischen System- und Insertion-Effekten können Sie aus den Signalflußplänen auf Seite 238 ersehen.

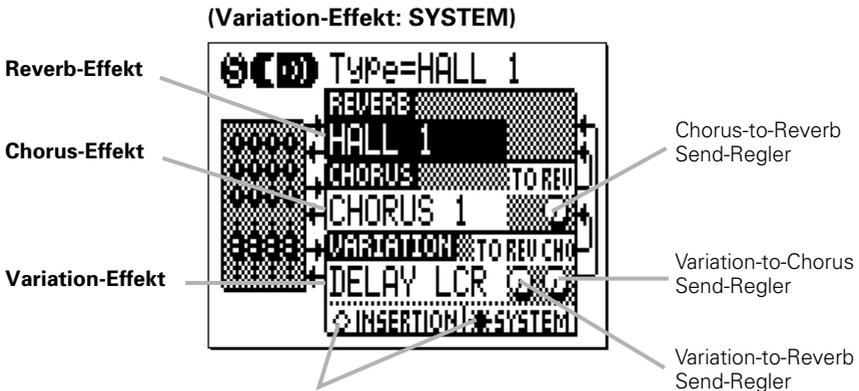
Aufrufen und Bearbeiten der Effektparameter

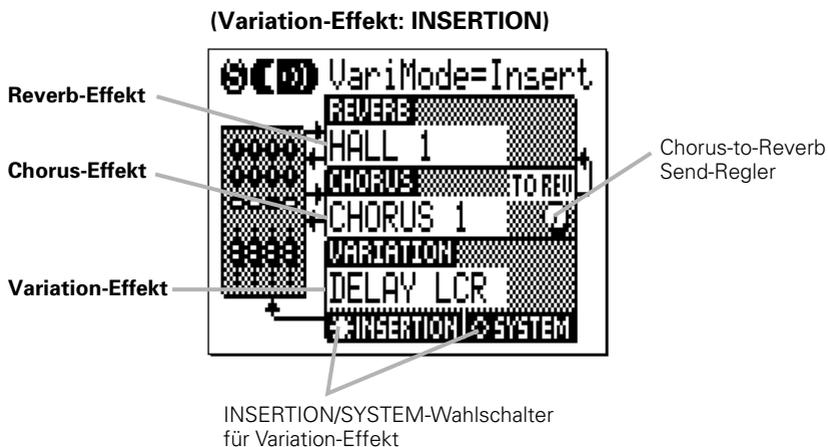
Das Effektschaltungs-Display und das Effektbearbeitungs-Display können im SONG- oder PATTERN-Modus auf folgende Weise aufgerufen werden:

1 Wählen Sie das Effektschaltungs-Display aus

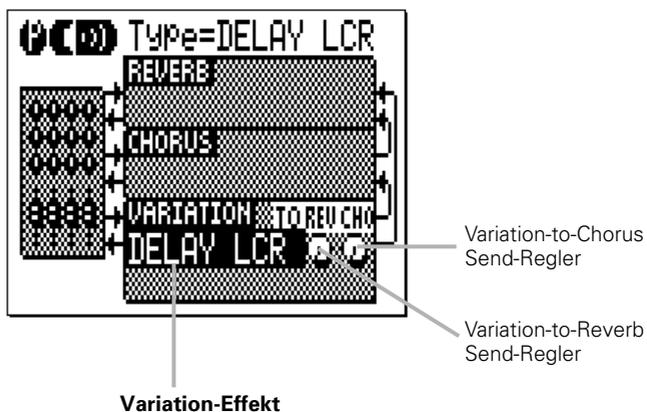
Drücken Sie wiederholt auf die [SONG]- bzw. [PATTERN]-Taste, bis das SONG- bzw. PATTERN-Effektschaltungs-Display angezeigt wird.

Effektschaltungs-Display des Song-Modus





Effektschaltungs-Display des Pattern-Modus



Beachten Sie bitte, daß Sie im Effektschaltungs-Display des PATTERN-Modus nur Zugriff auf Steuerungen für die Variation-Stufe haben. Der Reverb-Typ ist im Pattern-Modus stets „REVERB 1“ und der Chorus-Typ stets „CHORUS 1“.

2 Stellen Sie die Effektparameter ein

Positionieren Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und stellen Sie mit Hilfe der Tasten [-1] und [+1] den gewünschten Wert ein. Für die Effektparameter REVERB, CHORUS und VARIATION können Sie jeden beliebigen für die jeweilige Effektstufe verfügbaren Effekttyp auswählen.

Über den INSERTION/SYSTEM-Wahlschalter für die VARIATION-Stufe legen Sie fest, ob die VARIATION-Stufe als Insertion-Effekt oder als System-Effekt funktioniert. Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt „Effekt-Signalfluß“ und in den entsprechenden Diagrammen weiter unten. (Auf dem Effektschaltungs-Display des PATTERN-Modus wird die VARIATION-Stufe stets als System-Effekt genutzt, der auf alle 8 Tracks des Patterns gelegt wird.)

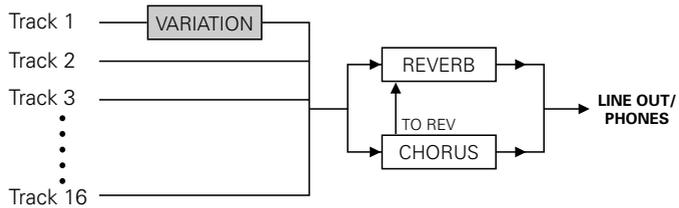
Effekt-Signalfluß

Die folgenden Diagramme sollen Ihnen dabei helfen, zu verstehen, wie die Effektstufen des QY100 mit dem allgemeinen Signalfluß verknüpft sind.

Das Signal jedes einzelnen Parts (Tracks) des Klangerzeugers wird zur Reverb-, Chorus- und Variation-Effektstufe geleitet. Die Reverb- und Chorus-Effekte sind stets als „System“-Effekte geschaltet, was bedeutet, daß sie auf alle Parts (Tracks) angewendet werden. Die Effekttiefe kann für jeden einzelnen Track mit den „REVERB“- und „CHORUS“-Send-Reglern im EFFECT SEND-Display (Seite 136) verändert werden. Der Parameter der Chorus-Stufe „TO REV“ kann verwendet werden, um das Ausgangssignal der Chorus-Stufe teilweise oder komplett zur Reverb-Stufe zu leiten.

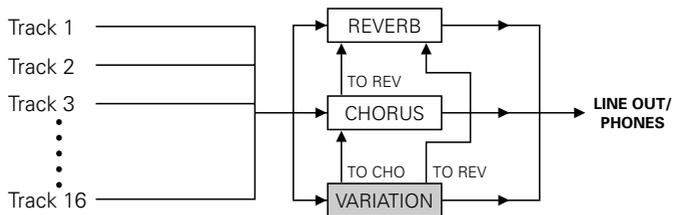
Der Variation-Effekt kann entweder auf einen bestimmten Part (Track) oder auf alle Parts (Tracks) angewendet werden. Im ersten Fall ist er als „Insertion“-Effekt und im zweiten Fall als „System“-Effekt geschaltet.

● Variation-Stufe als Insertion-Effekt



In diesem Fall wird der Variation-Effekt auf einen bestimmten Part (Track) angewendet, wobei in „Vari. Edit“ die Mischfunktion „Dry/Wet“ verfügbar ist (siehe „Effektbearbeitung“ auf Seite 240). Der Track, auf den der Variation-Effekt gelegt werden soll, kann im EFFECT SEND-Display ausgewählt werden (Seite 136).

● Variation-Stufe als System-Effekt



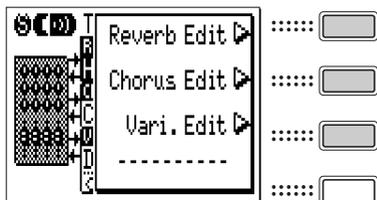
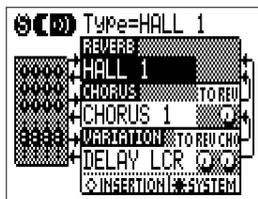
In diesem Falle wirkt der Variation-Effekt auf alle Parts (Tracks). Die Parameter der Variation-Stufe „TO REV“ und „TO CHO“ können verwendet werden, um das Ausgangssignal der Variation-Stufe teilweise oder komplett zur Reverb- bzw. Chorus-Stufe zu leiten. Der Variation Send-Pegel und das „Dry/Wet“-Mischverhältnis können mit Hilfe der Steuerelemente des EFFECT SEND-Displays für jeden einzelnen Track eingestellt werden (Seite 136).

Effektbearbeitung

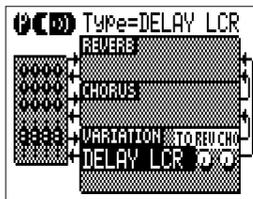
Im Effektschaltungs-Display können Sie die Effektbearbeitungs-Displays „Reverb Edit“, „Chorus Edit“ und „Vari. Edit“ aufrufen, indem Sie die [MENU]-Taste und dann die Funktionstaste neben der gewünschten Option im Display drücken. Beachten Sie, daß im Effektschaltungs-Display des PATTERN-Modus nur die Option „Vari. Edit“ verfügbar ist.

Wählen Sie mit dem Parameter „Type“ oben im Display den Effekttyp für die aktuelle Effektstufe (REVERB, CHORUS oder VARIATION) aus. Für jeden einzelnen Effekt gibt es unterschiedliche Parameter, die im unteren Teil des Displays angezeigt werden. Positionieren Sie den Cursor auf die verschiedenen Parameter, und stellen Sie sie anschließend mit Hilfe der Tasten [-1] und [+1] ein. Eine vollständige Auflistung der für die einzelnen Effekte verfügbaren Parameter und der zugehörigen Einstellbereiche finden Sie in den Abschnitten „Effect Type List“ bzw. „Effect Parameter List“ in der Data List.

Effektschaltungs-Display des SONG-Modus



Effektschaltungs-Display des PATTERN-Modus



**Reverb-Edit-Display**

REVERB EDIT	
Type	HALL 1
Reverbtime	2.1s
Diffusion	10
InitDelay	08
HPF Cutoff	90Hz
LPF Cutoff	5.6kHz

**Chorus-Edit-Display**

CHORUS EDIT	
Type	CHORUS 1
LFO Freq	0.25Hz
LFO PM Dpt	054
FB Level	+13
Delay Ofst	106

**Variation-Edit-Display**

VARIATION EDIT	
Type	DELAY LCR
Lch Delay	396.1ms
Rch Delay	247.8ms
Cch Delay	715.0ms
FB Delay	500.0ms
FB Level	+36

■ HINWEIS

- Mit Hilfe dieser Effekt-Displays können nicht alle, aber doch die wichtigsten für jeden einzelnen Effekttyp verfügbaren Parameter bearbeitet werden. (Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Effect Parameter List“ in der Data List.) Um den Effekt im Detail zu bearbeiten, senden Sie die entsprechende System Exclusive-Nachricht an den Klangerzeuger des QY100.

So funktioniert der Variation-Effekt im SONG-Modus

Bitte beachten Sie, daß die im Effektschaltungs-Display und im Effekt-Edit-Display des SONG-Modus vorgenommenen Einstellungen für den Variation-Effekt unwirksam werden, wenn ein Song wiedergegeben wird, der „Pt“-Daten (einen Pattertrack) enthält. In diesem Fall werden die Variation-Effekteinstellungen für das im Song enthaltene Pattern verwendet (die im Effektschaltungs-Display und Effekt-Edit-Display des PATTERN-Modus vorgenommen werden).

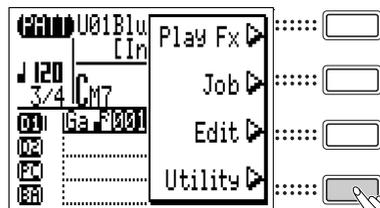
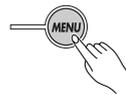
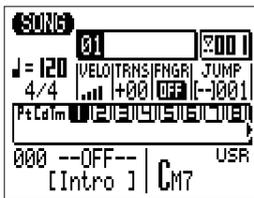
Wenn die im Effektschaltungs-Display und im Effekt-Edit-Display des SONG-Modus vorgenommenen Einstellungen verwendet werden sollen, müssen Sie einen nur aus Sequencertracks (1 bis 16) bestehenden Song abspielen. Bei Bedarf können Sie die Daten des Pattertracks mit Hilfe des „Expand Backing“-Jobs (Seite 176) auf die Sequencertracks „erweitern“.

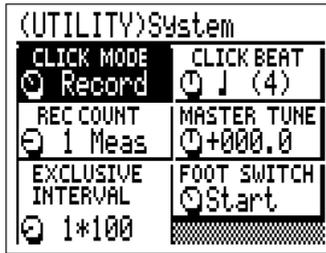
Utility-Funktionen

Im Utility-Modus des QY100 stehen eine Reihe von Funktionen zur Verfügung, die für den allgemeinen Betrieb von Bedeutung sind, beispielsweise für die Verarbeitung von MIDI-Daten, die Kommunikation mit anderen MIDI-Geräten, Sicherung von Song- und Pattern-Daten auf einem externen Speichergerät, den ABC-Systembetrieb usw.

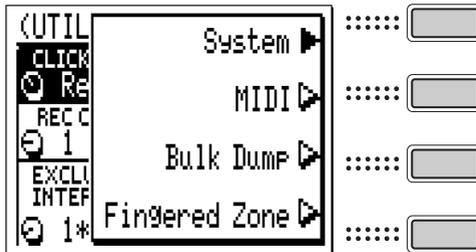
Aufrufen des Utility-Modus

Der UTILITY-Modus kann im SONG- oder im PATTERN-Modus aufgerufen werden. Drücken Sie einfach die [MENU]-Taste und anschließend die Funktionstaste neben der Display-Option „Utility“.





Im Utility-Modus können Sie dann jedes der vier Utility-Displays aufrufen, indem Sie die [MENU]-Taste und dann die Funktionstaste neben der gewünschten Display-Option drücken (siehe Abbildung).



■ HINWEIS

- Wenn Sie den Utility-Modus (im SONG- oder PATTERN-Modus) aufrufen, wird zunächst das zuletzt ausgewählte Utility-Display angezeigt.

Systemparameter

Das Display „System“ umfasst 6 Parameter, die die grundlegende Arbeitsweise des QY100 beeinflussen. Positionieren Sie den Cursor auf den einzustellenden Parameter, und legen Sie diesen anschließend mit Hilfe der Tasten [-1] und [+1] fest.

(UTILITY)System	
CLICK MODE ⊙ Record	CLICK BEAT ⊙ ↓ (4)
REC COUNT ⊙ 1 Meas	MASTER TUNE ⊙ +000.0
EXCLUSIVE INTERVAL ⊙ 1*100	FOOT SWITCH ⊙ Start

CLICK MODE

Einstellungen: Off, Record, Rec/Play, Always

Legt fest, in welchen Situationen das Metronom des QY100 eingesetzt wird. Standardmäßig ist das Metronom des QY100 nur während Echtzeit-Aufnahmen zu hören ist (Einstellung „Record“). Sie können das Metronom mit Hilfe dieses Parameters jedoch auch so einstellen, daß es ganz abgeschaltet ist („Off“), bei Aufnahme und Wiedergabe („Rec/Play“) oder immer („Always“) zu hören ist.

CLICK BEAT

Einstellungen: 16, 8, 4, 2, 1

Legt fest, auf welchen Taktschlägen das Metronom des QY100 zu hören ist. In der Standardeinstellung „4“ ertönt das Metronom auf jeder Viertelnote. Sie können das Metronom jedoch auch so einstellen, daß es Sechzehntel- oder Achtelnoten sowie halbe oder ganze Noten zählt.

REC COUNT**Einstellungen: OFF, 1 Meas ... 8 Meas**

Mit diesem Parameter können Sie einstellen, wie viele Takte im SONG- und PATTERN-Modus vor Beginn der Echtzeit-Aufnahme vorgezählt werden. Die Standardeinstellung ist „1“.

MASTER TUNE**Einstellungen: -102.4 ... +000.0 ... +102.3**

Hiermit können Sie durch Einstellen der Gesamttonhöhe das QY100 stimmen. Der Einstellbereich geht von „-102,4“ über „+000,0“ bis „+102,3“. Jeder Einstellschritt entspricht etwa 1 Cent (= 1/100stel eines Halbtons). Die Einstellung „+000“ erzeugt normale Tonhöhen: A4 = 440 Hz.

EXCLUSIVE INTERVAL**Einstellungen: 0*100 ... 9*100**

Mit diesem Parameter können Sie eine zeitliche Verzögerung zwischen System Exclusive-Datenblöcken einstellen. Der Einstellbereich liegt zwischen 0 und 900 Millisekunden in Schritten von 100 Millisekunden. Eine derartige Verzögerung ist in manchen Fällen erforderlich, um bei Songs mit umfangreichen System Exclusive-Nachrichten eine saubere Wiedergabe zu erzielen.

FOOT SWITCH**Einstellungen: Start, Section, AmpSim**

Gibt die Funktion eines als Zubehör erhältlichen, an der FOOT SW-Buchse auf der Rückseite angeschlossenen Fußschalters an (Yamaha FC-4 oder FC-5).

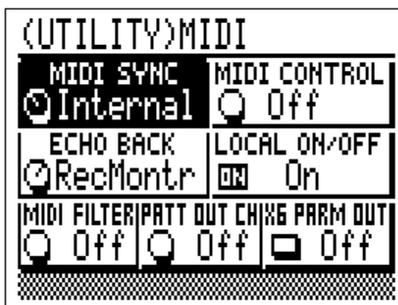
Start	<p>Wenn „Start“ ausgewählt ist, dient das Pedal zum Starten und Stoppen der Wiedergabe von Songs und Patterns. Während der SONG-Wiedergabe hält das Pedal an der Stelle, an welcher es betätigt wird, die Wiedergabe an. Bei nochmaliger Betätigung des Fußschalters wird die Wiedergabe an der Stelle fortgesetzt, an der sie angehalten wurde. Während der PATTERN-Wiedergabe wird die Wiedergabe durch Betätigen des Fußschalters gestoppt und auf den Anfang des Patterns zurückgesetzt. Bei nochmaliger Betätigung des Fußschalters beginnt die Wiedergabe am Anfang des Patterns.</p>
-------	---



Section	<hr/> <p>Der Fußschalter wechselt während der Wiedergabe von Songs und Patterns zwischen Sections.</p> <p>Wenn der Fußschalter während einer SONG-Wiedergabe betätigt wird, springt die Wiedergabe am Ende des aktuellen Taktes zum nächsten programmierten Section-Wechsel. Wenn der Fußschalter während der ENDING-Section betätigt wird, beginnt die Wiedergabe mit der INTRO-Section von vorne. Und wenn der Fußschalter während einer BLANK-Section betätigt wird, springt die Wiedergabe in die unmittelbar auf die INTRO-Section folgende Section.</p> <p>Wenn der Fußschalter während einer PATTERN-Wiedergabe betätigt wird, springt die Wiedergabe am Ende des aktuellen Taktes entsprechend der folgenden Reihenfolge zur nächsten Section:</p> <p>INTRO → MAIN A → FILL AB → MAIN B → FILL BA → ENDING → INTRO ...</p> <p>Wenn der Fußschalter während einer BLANK-Section betätigt wird, springt die Wiedergabe zur Section MAIN A.</p> <hr/>
AmpSim	<hr/> <p>Der Fußschalter schaltet entweder alle Amp Simulator-Blöcke oder den einzelnen durch den Amp Simulator-Parameter „On/Off“ (siehe Seiten 44 und 52) angegebenen Amp Simulator-Block abwechselnd ein und aus.</p> <hr/>

MIDI-Parameter

Die Parameter im Utility-Display „MIDI“ beziehen sich auf die MIDI-Steuerung.



MIDI SYNC

Einstellungen: Internal, External

Wenn dieser Parameter auf „Internal“ eingestellt ist, wird das QY100 vom eigenen, internen Taktgeber (Clock) gesteuert. Bei der Einstellung „External“ wird das QY100 durch ein MIDI-Taktsignal gesteuert, das von einem externen Gerät (z. B. einem externen Sequencer oder einem Musik-Computer) empfangen wird (d. h., die Wiedergabe des QY100 wird mit derjenigen des externen Geräts synchronisiert). Bitte beachten Sie, daß das QY100 mit der Einstellung „External“ ohne externes Gerät nicht funktioniert. Bei der Einstellung „Internal“ kann das QY100 außerdem die Wiedergabe auf einem externen MIDI-Sequencer steuern.

MIDI CONTROL

Einstellungen: Off, In, Out, In/Out

Über diesen Parameter können Sie die MIDI-Steuerung (d. h., die Wiedergabe-Synchronisierung) des QY100 ein- und ausschalten. Bei „Off“ spricht das QY100 nicht auf eine externe MIDI-Steuerung an. Bei der Einstellung „In“ (nur MIDI-Empfang) kann das QY100 von einem externen MIDI-Gerät gesteuert werden, während der Sequencer bei der Einstellung „Out“ (nur MIDI-Senden) MIDI-Signale zur Steuerung eines externen MIDI-Geräts sendet. Bei der Einstellung „In/Out“ kann das QY100 sowohl von einem externen MIDI-Gerät gesteuert werden als auch selbst externe MIDI-Geräte steuern.

ECHO BACK**Einstellungen: Off, Thru, RecMontr**

Dieser Parameter legt fest, ob die über den MIDI IN-Anschluß empfangenen MIDI-Signale simultan über den MIDI OUT-Anschluß weitergeleitet werden („Echo Back“). Ist der Parameter auf „Off“ eingestellt, werden keine Signale weitergeleitet. Bei der Einstellung „Thru“ werden empfangene MIDI-Daten unverändert weitergeleitet. Ist hingegen „RecMontr“ ausgewählt, werden die Daten auf dem MIDI-Kanal wieder ausgegeben (der dem aktuell ausgewählten Aufnahmetrack entspricht) und unterliegen dabei den durch die Einstellung des weiter unten beschriebenen MIDI FILTER-Parameters festgelegten Veränderungen.

LOCAL ON/OFF**Einstellungen: Off, On**

Die Einstellung dieses Parameters bestimmt, ob der Klangerzeuger des QY100 von der eigenen Mikrotastatur angesteuert wird. Wenn LOCAL ON/OFF auf „On“ eingestellt ist, wird der interne Klangerzeuger durch die Mikrotastatur gesteuert. Bei „Off“ erzeugt der interne Klangerzeuger keine Töne, wenn Sie auf der Mikrotastatur spielen.

MIDI FILTER**Einstellungen: Off, PB, CC, AT, Exc**

Mit dem Parameter MIDI FILTER können Sie einen Eventtyp angeben, der während der Sequenzaufnahme nicht über MIDI empfangen wird. Die möglichen Einstellungen sind:

Off	Es werden alle Events empfangen.
PB	Pitch Bend-Events werden nicht empfangen.
CC	Control Change-Events werden nicht empfangen.
AT	Channel Aftertouch- und Polyphonic Aftertouch-Events werden nicht empfangen.
Exc	System Exclusive-Daten werden nicht empfangen.

PATT OUT CH**Einstellungen: Off, 1~8, 9~16**

Mit diesem Parameter geben Sie die MIDI-Kanäle an, auf denen das QY100 Pattern-Wiedergabedaten sendet. Bei der Einstellung „Off“ werden keine Pattern-Wiedergabedaten gesendet. Wenn Sie „1~8“ wählen, werden die Pattern-Wiedergabedaten auf den MIDI-Kanälen 1 bis 8 und bei „9~16“ auf den MIDI-Kanälen 9 bis 16 gesendet.

D1	Kanal 1 oder 9
D2	Kanal 2 oder 10
PC	Kanal 3 oder 11
BA	Kanal 4 oder 12
C1	Kanal 5 oder 13
C2	Kanal 6 oder 14
C3	Kanal 7 oder 15
C4	Kanal 8 oder 16

XG PARM OUT**Einstellungen: Off, On**

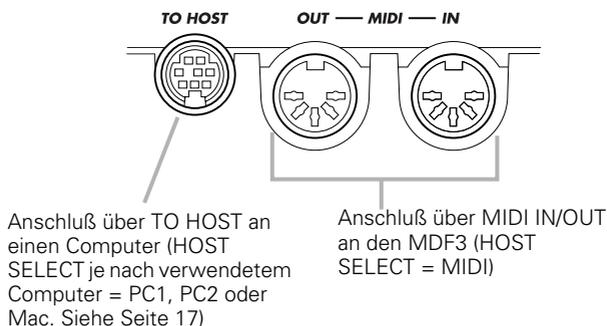
Dieser Parameter bestimmt, ob XG Voice- und Effektparameter gesendet werden, wenn sich der betreffende Parameterwert ändert oder ein neuer Song bzw. ein neues Pattern ausgewählt wird. Bei „Off“ werden keine XG-Parameter gesendet. Wenn „On“ eingestellt ist, werden die entsprechenden XG-Parameter an einen angeschlossenen XG-Klangerzeuger gesendet.

Bulk Dump

Das QY100 hat zwar Speicherplatz für 20 Songs, 64 User Styles und 23 Amp Simulator-Setups, u. U. möchten Sie diese Daten jedoch auf einem externen MIDI-Datenspeichergerät (MIDI-Datenrecorder, Computer usw.) sichern, um die Speicherkapazität zu erhöhen oder einfach Ihre Daten vor Löschungen oder Korruptionen zu schützen.

Schließen Sie das QY100 an ein MIDI-Datenspeichergerät (z. B. den MIDI Data Filer Yamaha MDF3) oder an einen Computer an, und überprüfen Sie die Stellung des HOST SELECT-Schalters, bevor Sie den „Bulk Dump“-Vorgang (Senden oder Empfangen) ausführen.

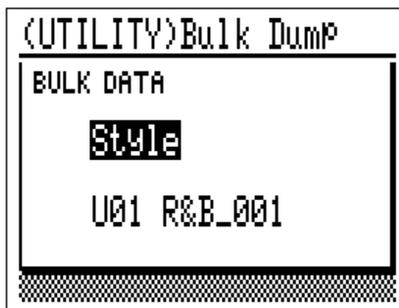
Beachten Sie bei der Übermittlung von Bulk-Daten mit dem QY100 auch die Angaben in der Bedienungsanleitung des angeschlossenen Geräts.



■ HINWEIS

- Je nach Typ des verwendeten Geräts bzw. der verwendeten Sequencersoftware werden die an das QY100 gesendeten Bulk-Daten möglicherweise nicht richtig erkannt. Um eine zuverlässige Datenübertragung zu gewährleisten, empfehlen wir, Bulk-Daten unter Verwendung der mitgelieferten Anwendung „QY100 Data Filer“ zu senden und empfangen.

Um Song- und/oder Pattern-Daten an ein externes Gerät zu senden, wählen Sie zunächst den UTILITY-Modus „Bulk Dump“ aus.



Positionieren Sie den Cursor auf den oberen Parameter, und wählen Sie dann mit den Tasten [-1] und [+1] „Song“ aus, wenn die Daten eines Songs oder aller Songs gespeichert werden sollen, wählen Sie „Style“ aus, wenn die Daten eines Styles oder aller Styles gespeichert werden sollen, oder wählen Sie „All“ aus, wenn alle Songs, Styles sowie System Setup-Daten einschließlich aller Amp Simulator-Setups gespeichert werden sollen.

Wenn Sie „Song“ auswählen, positionieren Sie den Cursor auf den Song Nummer-Parameter, und stellen Sie die Nummer des zu speichernden Songs (01 bis 20) oder „All“ (alle Songs) ein.

Wenn Sie „Style“ auswählen, positionieren Sie den Cursor auf den Style Nummer-Parameter, und stellen Sie die Nummer des zu speichernden Styles (U01 bis U64) oder „All“ (alle Styles) ein. Beachten Sie bitte, daß alle 6 Variationspatterns (Intro, Main A, Main B, Fill AB, Fill BA und Ending), aus denen der Style besteht, gleichzeitig gespeichert werden.

Sind die Parameter wunschgemäß eingestellt, drücken Sie [ENTER]. Im Display erscheint die Abfrage „Are you sure?“ (Sind Sie sicher?). Drücken Sie [+1/YES], um den Bulk Dump-Vorgang auszuführen, bzw. [-1/NO], um ihn abzubrechen. Nach der Datenübermittlung wird kurz „Completed!“ (Beendet) eingeblendet.

● Bulk-Empfang von Song- und Pattern-Daten

Wenn zur Zeit kein anderer Vorgang (z. B. eine Aufnahme) ausgeführt wird, empfängt das QY100 automatisch per Bulk Dump von einem externen Gerät gesendete Song- bzw. Pattern-Daten. Wenn Sie anstelle der TO HOST-Buchse die MIDI-Buchsen verwenden, vergewissern Sie sich, daß die MIDI OUT-Buchse des externen Geräts mit der MIDI IN-Buchse des QY100 verbunden ist.

Zum Empfangen der Bulk-Daten eines Songs oder aller Songs wählen Sie den SONG-Wiedergabemodus des QY100 aus, zum Empfangen der Bulk-Daten eines Styles oder aller Styles wählen Sie den PATTERN-Wieder-

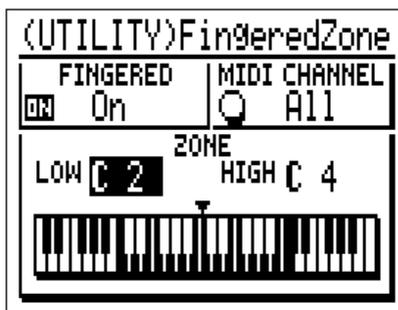
gabemodus des QY100 aus. Alle Daten (über „All“) mit allen Song-, Style- und System-Setup-Daten können wahlweise im SONG- oder im PATTERN-Wiedergabemodus empfangen werden. Beachten Sie beim Empfang von Song- und/oder Pattern-Daten, daß alle entsprechenden, gegenwärtig auf dem QY100 gespeicherten Daten (ein Song/Style oder alle Songs/Styles) gelöscht und durch die Bulk-Daten ersetzt werden. Beim Empfang von allen („All“) Daten werden alle Daten im Speicher des QY100 durch die empfangenen Daten ersetzt.

■ HINWEIS

- Wenn Sie Daten mit Hilfe der Software „QY100 Data Filter“ senden/empfangen, lesen Sie sich die Installationsanleitung der Software durch.

Fingered Zone

Das fortschrittliche ABC-System des QY100 kann mit der Mikrotastatur des QY100 oder von einem externen Keyboard aus gesteuert werden. Über die Utility-Funktion „Fingered Zone“ geben Sie den Notenbereich (Tastaturbereich) an, in dem gegriffene Akkorde vom ABC-System des QY100 erkannt und verwertet werden.



Mit dem Parameter „FINGERED“ können Sie die „Fingered Chord“-Funktion des QY100 für das ABC-System je nach Bedarf einschalten („On“) oder ausschalten („Off“). Ist die Funktion auf „ON“ gestellt, wird das ABC-System durch Akkorde gesteuert, die Sie auf der Mikrotastatur oder einem externen Keyboard greifen. Wenn die Funktion auf „Off“ gestellt ist, wird das ABC-System anstatt durch gegriffene Akkorde durch Akkorde gesteuert, für die auf der Mikrotastatur Grundton und Akkordart angegeben werden. Die im folgenden beschriebenen Parameter „MIDI CHANNEL“ und „LOW“/„HIGH“ sind bei der Einstellung „OFF“ deaktiviert.

Mit dem Parameter MIDI CHANNEL geben Sie den MIDI-Kanal an, auf dem Akkordgriffdaten eines externen Keyboards empfangen werden: geben Sie „All“ für alle Kanäle ein, oder geben Sie einen einzelnen MIDI-Kanal von „01“ bis „16“ an.

Mit den Parametern „LOW“ und „HIGH“ über der Abbildung der Tastatur im Display stellen Sie den Bereich für die „Fingered Chord“-Funktion ein. Der maximale Bereich geht von C-2 bis G8 (der Parameter „HIGH“ darf nicht niedriger als der Parameter „LOW“ eingestellt werden). Der festgelegte Tastaturabschnitt wird in der Abbildung hervorgehoben (farblich umgekehrt) dargestellt. Wenn der Parameter „FINGERED“ in diesem Display und der Parameter „FNGR“ im SONG- oder PATTERN-Modus auf „On“ gesetzt sind, werden die innerhalb des hier angegebenen Bereichs der „Fingered Chord“-Funktion gespielten Akkorde vom ABC-System erkannt, und der Begleitakkord wird während der Song- bzw. Patternwiedergabe oder der Akkordtrack-Aufnahme entsprechend geändert. Akkorde, die im angegebenen Tastaturabschnitt der Mikrotastatur des QY100 oder eines externen MIDI-Keyboards gegriffen werden, werden erkannt. Eine Tabelle mit den vom QY100 erkannten Akkorden finden Sie in der Data List.

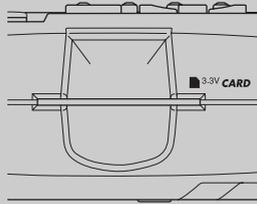
Wenn Sie eine Taste unterhalb der „LOW“-Note anschlagen, während Sie einen Akkord halten, wird die entsprechende Note als Baßnote für den „On-Bass“-Akkord erkannt.

■ HINWEIS

- Wenn die „Fingered Chord“-Funktion eingeschaltet ist, werden die unter der angegebenen „HIGH“-Note angeschlagenen Noten nicht wiedergegeben.

Memory Card-Funktionen

Der CARD-Slot und der CARD-Modus des QY100 ermöglichen Ihnen den Einsatz von Standard-Memory Cards vom Typ SmartMedia™ (erhältlich in den meisten Elektronik- und Computergeschäften), um bei Bedarf Daten bequem zu speichern und zu laden.



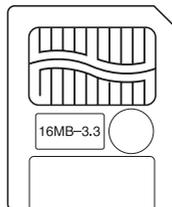
Informationen zu SmartMedia™* Memory Cards

Um eine Beschädigung oder einen Datenverlust zu vermeiden, müssen Memory Cards vorsichtig behandelt werden. Lesen Sie bitte die folgenden wichtigen Informationen und Vorsichtsmaßnahmen.

* SmartMedia ist ein Warenzeichen der Toshiba Corporation.



So stecken Sie die Karte ein



Kompatible Memory Cards

Das QY100 verwendet Memory Cards vom Typ 3.3V (3V) SmartMedia. 5V-Memory Cards können nicht verwendet werden.

Memory Card-Speicherkapazität

Es können SmartMemory-Memory Cards mit den folgenden Speicherkapazitäten verwendet werden: 2MB, 4MB, 8MB, 16MB und 32MB. Memory Cards mit höheren Kapazitäten können nur dann genutzt werden, wenn sie den SSFDC* Forum-Spezifikationen entsprechen.

* SSFDC steht für „Solid State Floppy Disk Card“, eine andere Bezeichnung für SmartMedia-Cards. Das SSFDC Forum ist eine Organisation, von der die Standards für diese Memory Cards entwickelt und festgelegt werden.

Einsetzen und Entnehmen von Memory Cards

■ HINWEIS

- *Es wird empfohlen, daß Sie Memory Cards nicht im CARD-Modus des Displays einsetzen und entnehmen.*

● So setzen Sie eine Memory Card ein

Führen Sie die Karte vorsichtig (und ohne übermäßige Kraftanwendung) mit den vergoldeten Anschlüssen nach oben (d. h. in Richtung Oberseite des QY100) so tief wie möglich in den CARD-Slot ein. Die Anschlußenden der Karte verschwinden im Slot.

Versuchen Sie nicht, die Karte falsch herum einzuführen (mit dem hinteren Ende zuerst oder mit der Rückseite nach oben), und achten Sie darauf, daß kein Schmutz oder andere Gegenstände in den CARD-Slot gelangen.

● So entnehmen Sie eine Memory Card

Um die Memory Card aus dem Gerät zu entnehmen, fassen Sie die Karte einfach an der Auszugkante und ziehen sie mit etwas Kraft aus dem Gerät. Entnehmen Sie die Karte jedoch NICHT, während Zugriffsvorgänge auf die Karte stattfinden: Speichern, Formatieren, Löschen oder Laden!! Beachten Sie außerdem, daß das eingeschaltete QY100 beim Einsetzen einer Memory Card automatisch auf die Karte zugreift, um den Typ der Karte zu erkennen.

⚠ VORSICHT

- *Während eines Zugriffs auf die Memory Card darf die Memory Card auf keinen Fall entnommen oder das QY100 ausgeschaltet werden! Anderenfalls kann die Karte beschädigt werden, und es können auf der Karte und im Gerät selbst gespeicherte Daten verlorengehen.*

Formatieren Sie neue Memory Cards vor der Verwendung!

Bevor Sie eine neue Memory Card (oder eine Memory Card, die in einem anderen Gerät genutzt wurde) im QY100 verwenden können, muß die Karte vom QY100 formatiert werden (siehe „Format“-Funktion auf Seite 268). Durch das Formatieren einer Memory Card werden sämtliche auf der Karte vorhandenen Daten gelöscht. Überzeugen Sie sich daher, daß die zu formatierende Karte keine wichtigen Daten enthält, die Sie noch benötigen.

■ HINWEIS

- *Auf dem QY100 formatierte Memory Cards sind möglicherweise nicht mehr für andere Geräte und Instrumente verwendbar.*

Umgang mit Memory Cards

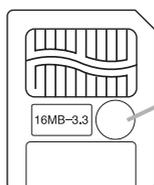
- Memory Cards und die auf ihnen gespeicherten Daten können durch elektrostatische Ladungen beschädigt werden. Besonders bei trockenem Wetter, bei dem sich leicht elektrostatische Ladungen bilden, ist es ratsam, sich selbst vor dem Umgang mit einer Memory Card durch Berühren eines metallischen Gegenstandes wie z. B. eines Türgriffs oder eines Fensterrahmens aus Aluminium elektrostatisch zu entladen.
- Wenn Sie eine Memory Card für längere Zeit nicht verwenden möchten, entnehmen Sie diese aus dem CARD-Slot, und bewahren Sie die Karte in ihrer Schutzhülle an einem sauberen und trockenen Platz auf.
- Setzen Sie Memory Cards nicht direkter Sonneneinstrahlung, hohen und extrem tiefen Temperaturen (z. B. im Inneren eines Autos oder durch eine Heizung), einer hohen Luftfeuchtigkeit, einer extrem staubreichen Umgebung oder Kontakt mit Flüssigkeiten aus.
- Legen Sie keine schweren Gegenstände auf eine Memory Card, verbiegen Sie sie nicht, und üben Sie keinen Druck auf sie aus.

- Vermeiden Sie eine direkte Berührung der elektrischen Anschlüsse (des vergoldeten Bereichs auf der Oberseite der Karte), und vermeiden Sie den Kontakt von metallischen Gegenständen mit den Anschlüssen der Karte.
- Setzen Sie Memory Cards keinen starken Magnetfeldern aus, wie sie z. B. von Lautsprechern und Fernsehgeräten erzeugt werden.
- Bringen Sie nur die dafür vorgesehenen Aufkleber auf der Memory Card an. Achten Sie darauf, daß die Aufkleber an der richtigen Stelle angebracht werden.

Aktivieren des Schreibschutzes der Memory Card

Um ein versehentliches Löschen wichtiger Daten zu verhindern, können die Memory Cards mit einem Schreibschutz versehen werden. Bringen Sie dazu das beiliegende Schreibschutzsiegel auf den kreisförmigen Bereich unter den Anschlüssen der Karte an (siehe Abbildung unten).

Um Daten auf eine schreibgeschützte Memory Card zu speichern, müssen Sie das Schreibschutzsiegel entfernen (nachdem das Siegel entfernt wurde, kann es nicht nochmals verwendet werden — verwenden Sie ein neues Siegel, wenn Sie den Schreibschutz der Karte wieder herstellen möchten).



Bringen Sie das Schreibschutzsiegel hier an

Sicherungskopie der Daten

Um eine maximale Datensicherheit zu erreichen, sollten Sie von wichtigen Daten zwei Kopien auf jeweils verschiedenen Memory Cards erstellen. Bewahren Sie eine Karte als Sicherungskopie an einem sicheren Ort auf, falls die andere Karte verlorengeht oder beschädigt wird. (Seite 34)

Save (Speicherfunktion)

Mit Hilfe der Save-Funktion können Sie sämtliche QY100-Daten oder bestimmte einzelne Datendateien auf einer Memory Card speichern.

1 Überprüfen Sie, daß sich eine Memory Card im CARD-Slot befindet

Vergewissern Sie sich, daß eine kompatible, nicht schreibgeschützte Memory Card korrekt in den CARD-Slot (Seite 13) des QY100 eingelegt wurde.

2 Wählen Sie den entsprechenden Modus aus

Um Song-Daten zu speichern, muß der SONG-Modus ausgewählt werden. Um User Style-Daten zu speichern, muß der PATTERN-Modus ausgewählt werden.

3 Wählen Sie den CARD-Modus aus

Zum Aktivieren des CARD-Modus des QY100 drücken Sie die [CARD]-Taste, während weder Song- noch Style-Daten wiedergegeben werden.

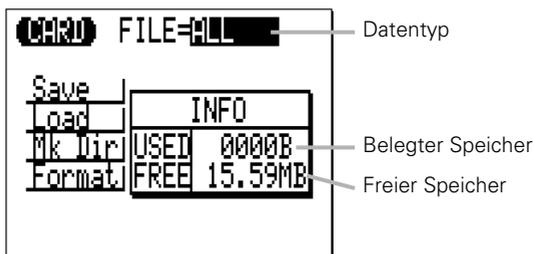


■ HINWEIS

- Falls Sie eine Karte einlegen, die nicht auf dem QY100 formatiert wurde, erscheint die Meldung „Format? Yes/No“ im Display. Drücken Sie die [+1/YES]-Taste, um die Karte für das QY100 zu formatieren, oder die [-1/NO]-Taste, um den Formatierungsvorgang abubrechen.

4 Wählen Sie den zu speichernden Datentyp aus

Positionieren Sie den Cursor auf den Parameter „FILE=“ oben im ersten Display des CARD-Modus, und wählen Sie mit Hilfe der Tasten [+1/YES] und [-1/NO] den zu speichernden Datentyp aus:



ALL	Alle User Styles, alle Songs, alle Amp Simulator-Einstellungen und alle Systemdaten.
SONG	Speichert die Daten eines einzelnen ausgewählten Songs. (nur SONG-Modus)
STYLE	Speichert die Daten eines einzelnen ausgewählten User Styles. (nur PATTERN-Modus)
SMF	Speichert die Daten eines einzelnen ausgewählten Songs im SMF-Format (Standard-MIDI-File). (nur SONG-Modus)
SMF+XG	Fügt die erforderlichen XG-Daten in den Header eines einzelnen ausgewählten Songs ein, und speichert den Song im SMF-Format (Standard-MIDI-File). (nur SONG-Modus)

5 Wählen Sie die Funktion „Save“ aus

Positionieren Sie den Cursor im Display auf „Save“, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.



6 Wählen Sie eine Song- oder Style-Nummer aus (falls notwendig)

Falls Sie eine andere Speicheroption als „ALL“ ausgewählt haben, wählen Sie mit Hilfe der Tasten [+1/YES] und [-1/NO] die Nummer des zu speichernden Songs oder User Styles aus.

Wenn Sie <Current> auswählen, wird der Song oder User Style im aktuellen Verzeichnis gespeichert. Falls Sie eine bereits vorhandene Datei auswählen, kann die Datei überschrieben werden.



■ HINWEIS

- Preset Styles können nicht gespeichert werden.
- Falls die ausgewählte Song- bzw. Style-Nummer bereits Daten enthält, wird vor der Nummer ein Sternchen (*) angezeigt.
- Durch Drücken der [EXIT]-Taste können Sie jederzeit zum vorherigen Display zurückkehren.

7 Geben Sie einen Song- bzw. Style-Namen ein, und speichern Sie die Datei

Nachdem Sie eine zu speichernde Song- bzw. Style-Nummer ausgewählt haben und die [ENTER]-Taste drücken (oder einfach durch Drücken der [ENTER]-Taste nach Auswählen der Option „All“), wird automatisch das Display zum Eingeben des Namens angezeigt. Geben Sie einen Dateinamen für den zu speichernden Song bzw. Style ein. Die Funktionstaste neben der Display-Option  verschiebt den Cursor um ein Zeichen nach vorn, und die Funktionstaste neben der Display-Option „del“ löscht das aktuelle Zeichen. Nachdem Sie den erforderlichen Dateinamen eingegeben haben, drücken Sie die Funktionstaste neben der Display-Option „ok“, um den eigentlichen Speichervorgang zu starten.

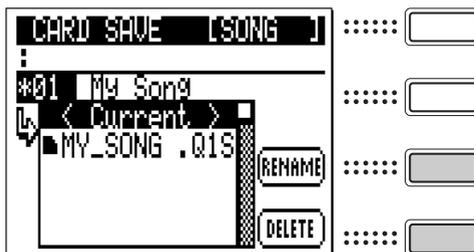


■ HINWEIS

- Wenn Sie vor dem Drücken der Funktionstaste (ok) keinen Dateinamen eingeben, wird die Meldung „No Name“ (Kein Name) angezeigt, und die Daten werden nicht gespeichert. Geben Sie einen gültigen Dateinamen ein, bevor Sie die Funktionstaste (ok) drücken.

8 Fertig

Nach Beendigung des Speichervorgangs wird die Dateiliste der Memory Card angezeigt.



RENAME (Umbenennen)

Um eine Datei aus der Liste umzubenennen, wählen Sie (mit Hilfe des Cursors) die Datei aus, und drücken Sie die Funktionstaste neben der Display-Option „RENAME“, um zum Display für die Namenseingabe zu gelangen.

DELETE (Löschen)

Um eine Datei aus der Liste zu löschen, wählen Sie (mit Hilfe des Cursors) die Datei aus, und drücken Sie die Funktionstaste neben der Display-Option „DELETE“. Wenn die Bestätigungsmeldung „Are You Sure?“ (Sind Sie sicher?) angezeigt wird, drücken Sie die [+1/YES]-Taste, um die ausgewählte Datei tatsächlich zu löschen, oder die [-1/NO]-Taste, um den Löschvorgang abzubrechen.

Laden

Zu einem früheren Zeitpunkt auf einer Memory Card gespeicherte Datendateien können mit Hilfe der Load-Funktion wieder auf das QY100 geladen werden.

1 Überprüfen Sie, daß sich eine Memory Card im CARD-Slot befindet

Vergewissern Sie sich, daß eine kompatible Memory Card, welche die zu ladenden Daten enthält, korrekt in den CARD-Slot (Seite 13) des QY100 eingelegt wurde.

2 Wählen Sie den entsprechenden Modus aus

Um Song-Daten zu laden, muß der SONG-Modus ausgewählt werden. Um User Style-Daten zu laden, muß der PATTERN-Modus ausgewählt werden.

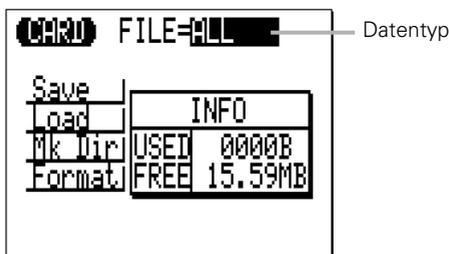
3 Wählen Sie den CARD-Modus aus

Zum Aktivieren des CARD-Modus des QY100 drücken Sie die [CARD]-Taste, während weder Song- noch Style-Daten wiedergegeben werden.



4 Wählen Sie den zu ladenden Datentyp aus

Positionieren Sie den Cursor auf den Parameter „FILE=“ oben im ersten Display des CARD-Modus, und wählen Sie mit Hilfe der Tasten [+1/YES] und [-1/NO] den zu ladenden Datentyp aus:



ALL

Lädt eine Datei, die mit der Datenoption „ALL“ gespeichert wurde: alle User Styles, alle Songs, alle Amp Simulator-Einstellungen und alle Systemdaten.

SONG	Lädt die Daten eines einzelnen Songs. (nur SONG-Modus)
STYLE	Lädt die Daten eines einzelnen User Styles. (nur PATTERN-Modus)
SMF, SMF+XG (identische Funktion)	Lädt eine Datei, die mit der Datenoption SMF oder SMF+XG gespeichert wurde: einen einzelnen Song im SMF-Format (Standard-MIDI-File) oder einen einzelnen Song im SMF-Format mit XG-Header-Informationen. (nur SONG-Modus)

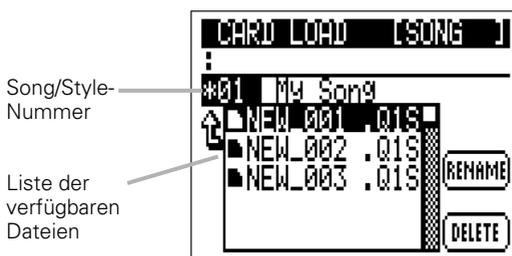
5 Wählen Sie die „Load“-Funktion aus

Positionieren Sie den Cursor im Display auf „Load“, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.



6 Wählen Sie eine Song- oder Style-Nummer aus (falls notwendig)

Falls Sie eine andere Speicheroption als „ALL“ ausgewählt haben, wählen Sie mit Hilfe der Tasten [+1/YES] und [-1/NO] die Nummer des Songs oder User Styles aus, unter der Sie die Daten laden möchten.



■ HINWEIS

- Falls die ausgewählte Song- bzw. Style-Nummer bereits Daten enthält, wird vor der Nummer ein Sternchen (*) angezeigt.
- Wenn Sie einen Preset Style auswählen, erscheint die Fehlermeldung „Select UserStyle“ (User Style auswählen). User Style-Daten können nur in User Styles geladen werden.

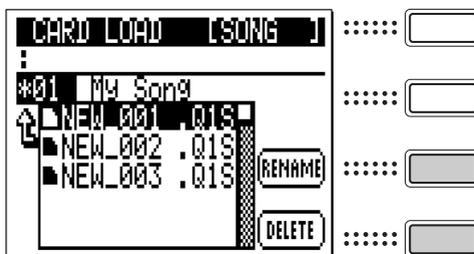
7 Wählen Sie einen Song- bzw. Style-Namen aus, und laden Sie die Datei

Wählen Sie aus der angezeigten Dateiliste der Memory Card (in der Liste sind nur Dateien vom in Schritt 4 weiter oben ausgewählten Typ aufgeführt) mit Hilfe des Cursors die zu ladende Datei aus, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Wenn Sie in Schritt 6 weiter oben als Ziel für den Ladevorgang einen Song oder einen User Style ausgewählt haben, der bereits Daten enthält, erscheint die Bestätigungsmeldung „Are You Sure?“ (Sind Sie sicher?). Drücken Sie die [+1/YES]-Taste, um die ausgewählte Datei in den angegebenen Song bzw. User Style zu laden, oder drücken Sie die [-1/NO]-Taste, um den Ladevorgang abzubrechen.

8 Fertig

Nach Beendigung des Ladevorgangs wird die Dateiliste der Memory Card angezeigt.



RENAME (Umbenennen)

Um eine Datei aus der Liste umzubenennen, wählen Sie (mit Hilfe des Cursors) die Datei aus, und drücken Sie die Funktionstaste neben der Display-Option „RENAME“, um zum Display für die Namenseingabe zu gelangen.

DELETE (Löschen)

Um eine Datei aus der Liste zu löschen, wählen Sie (mit Hilfe des Cursors) die Datei aus, und drücken Sie die Funktionstaste neben der Display-Option „DELETE“. Wenn die Bestätigungsmeldung „Are You Sure?“ (Sind Sie sicher?) angezeigt wird, drücken Sie die [+1/YES]-Taste, um die ausgewählte Datei tatsächlich zu löschen, oder die [-1/NO]-Taste, um den Löschvorgang abzubrechen.

Mk Dir (Make Directory)

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie „Verzeichnisse“ anlegen und benennen, um Ihre Dateien besser zu organisieren.

1 Überprüfen Sie, daß sich eine Memory Card im CARD-Slot befindet

Vergewissern Sie sich, daß eine kompatible, nicht schreibgeschützte Memory Card korrekt in den CARD-Slot (Seite 13) des QY100 eingelegt wurde.

2 Wählen Sie den CARD-Modus aus

Zum Aktivieren des CARD-Modus des QY100 drücken Sie die [CARD]-Taste, während weder Song- noch Style-Daten wiedergegeben werden.



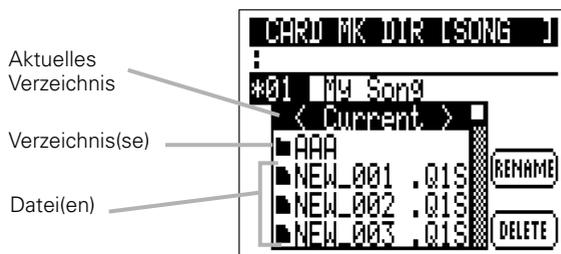
3 Wählen Sie die Funktion „Mk Dir“ aus

Positionieren Sie den Cursor im Display auf „Mk Dir“, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.



4 Wählen Sie eine Ebene für das neue Verzeichnis aus

Es wird eine Dateiliste angezeigt, in der ganz oben der Name des Verzeichnisses der obersten Ebene erscheint und, falls vorhanden, die Namen weiterer Verzeichnisse und Dateien aufgeführt sind. Wählen Sie die Ebene aus, auf (unter) der ein neues Verzeichnis angelegt werden soll. Positionieren Sie den Cursor auf <Current>, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.



So öffnen Sie ein Verzeichnis einer tieferen Ebene

Positionieren Sie den Cursor auf einen Verzeichnisnamen, und drücken Sie die [ENTER]-Taste, um dieses Verzeichnis zu öffnen. In der neuen Dateiliste, welche angezeigt wird, erscheint oben in der Liste der Name des aktuellen Verzeichnisses (Pfads).



So öffnen Sie ein Verzeichnis einer höheren Ebene

Um ein Verzeichnis der nächsthöheren Ebene zu öffnen, drücken Sie die Funktionstaste neben der Display-Option .

So benennen Sie ein Verzeichnis um

Um ein Verzeichnis aus der Liste umzubenennen, wählen Sie (mit Hilfe des Cursors) das Verzeichnis aus, und drücken Sie die Funktionstaste neben der Display-Option „RENAME“, um zum Display für die Namenseingabe zu gelangen.

So löschen Sie ein Verzeichnis

Um ein Verzeichnis aus der Liste zu löschen, wählen Sie (mit Hilfe des Cursors) das Verzeichnis aus, und drücken Sie die Funktionstaste neben der Display-Option „DELETE“. Wenn

die Bestätigungsmeldung „Are You Sure?“ (Sind Sie sicher?) angezeigt wird, drücken Sie die [+1/YES]-Taste, um die ausgewählte Datei tatsächlich zu löschen, oder die [-1/NO]-Taste, um den Löschvorgang abubrechen. Beachten Sie, daß das zu löschende Verzeichnis leer sein muß (d. h. keine Dateien enthalten darf), bevor Sie es löschen können.

5 Geben Sie einen Verzeichnisnamen ein, und legen Sie das Verzeichnis an

Wenn Sie nach der Auswahl einer Ebene für das neue Verzeichnis die [ENTER]-Taste drücken, wird automatisch das Display zum Eingeben des Namens geöffnet. Geben Sie einen Verzeichnisnamen ein. Die Funktionstaste neben  verschiebt den Cursor um ein Zeichen nach vorn, die Funktionstaste neben der Display-Option „del“ löscht das aktuelle Zeichen. Nachdem Sie den erforderlichen Dateinamen eingegeben haben, drücken Sie die Funktionstaste neben der Display-Option „ok“, um den eigentlichen Make Directory-Vorgang zu starten.



■ HINWEIS

- Wenn Sie vor dem Drücken der Funktionstaste (ok) keinen Dateinamen eingeben, wird die Meldung „No Name“ (Kein Name) angezeigt, und das Verzeichnis wird nicht angelegt. Geben Sie einen gültigen Namen ein, bevor Sie die Funktionstaste (ok) drücken.

6 Fertig

Wenn der Make Directory-Vorgang beendet wurde, wird die Dateiliste des Verzeichnisses der obersten Ebene angezeigt.

Format

Formatiert eine Memory Card zur Verwendung im QY100.

VORSICHT

- *Durch das Formatieren einer Memory Card werden sämtliche auf der Karte vorhandenen Daten gelöscht. Überzeugen Sie sich daher, daß die zu formatierende Karte keine wichtigen Daten enthält, die Sie noch benötigen.*

1 Überprüfen Sie, daß sich eine Memory Card im CARD-Slot befindet

Vergewissern Sie sich, daß eine kompatible, nicht schreibgeschützte Memory Card korrekt in den CARD-Slot (Seite 13) des QY100 eingelegt wurde.

2 Wählen Sie den CARD-Modus aus

Zum Aktivieren des CARD-Modus des QY100 drücken Sie die [CARD]-Taste, während weder Song- noch Style-Daten wiedergegeben werden.



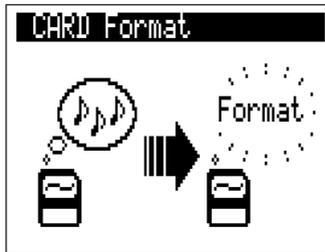
5 Wählen Sie die Funktion „Format“ aus

Positionieren Sie den Cursor im Display auf „Format“ und drücken Sie die [ENTER]-Taste.



4 Formatieren Sie die Memory Card

Drücken Sie im Display der Formatierungsbereitschaft die [ENTER]-Taste. Wenn die Bestätigungsmeldung „Are You Sure?“ (Sind Sie sicher?) angezeigt wird, drücken Sie die [+1/YES]-Taste, um den Formatierungsvorgang auszuführen, oder die [-1/NO]-Taste, um ihn abzubrechen.



6 Fertig

Nach Beendigung des Formatierungsvorgangs wird die Dateiliste der Memory Card angezeigt.



Anhang

Technische Daten

Sequencer-Block

Datenkapazität	ca. 32.000 Noten
Notenauflösung	480 Clocks pro Viertelnote
Polyphonie	64 Noten
Tempo	25-300
Modi	SONG-Modus (SONG, SONG VOICE, SONG EFFECT) PATTERN-Modus (PATTERN, PATTERN VOICE, PATTERN EFFECT)
Aufnahmemodi	Echtzeit-Replace, Echtzeit-Overdub, Step, Multi
Tracks	Song: 16 Sequencertracks, Patterntrack (Pt), Akkordtrack (Cd), Tempotrack (Tm) Pattern: 8 Pattern Phrase-Tracks
Songs	20 Songs + 3 Demo-Songs
Patterns	768 Preset Patterns (128 Preset Styles x 6 Sections) 384 User Patterns (64 User Styles x 6 Sections) Sections: Intro, Main A, Main B, Fill AB, Fill BA, Ending
Phrasen	4.285 Preset Phrases 48 User Phrases pro User Style
Akkordarten	26 Arten (einschließlich „Nicht-ABC“-Typ)
Chord Templates	99 Preset Chord Templates 1 User-Akkordfolge pro Song
Play Effect	Swing, Drum Table-Umbelegung
Fußschalterfunktionen	Start/Stop, Section-Wechsel

Klangerzeuger-Block

Typ	Klangerzeuger AWM2
Maximale Polyphonie	32 Noten
Multitimbralität	24 Klangfarben oder „Timbres“ (DVA, Priorität auf letzter Note, mit Element-Reserve)
Preset Voices	525 normale Voices, 22 Drum-Voices
Effekte	3 Blöcke (Reverb, Chorus, Variation) Reverb (Hall): 11 Typen Chorus: 11 Typen Variation: 43 Typen

Amp Simulator

Setups	23 Setups (18 Gitarren-Setups und 5 Mikrofon-Setups)
Blöcke	Preamp-Block (für Gitarre) oder Delay-Block (für Mikrofon) Chorus-Block Reverb-Block
Fußschalterfunktionen	Block On/Off

Memory Card

Speichern	ALL/SONG/STYLE/SMF(Format 0)/SMF+XG(Format0)
Laden	ALL/SONG/STYLE/SMF(Format 0)/SMF+XG(Format 0)

Bedienelemente und Display

Mikrotastatur	25 Tasten (2 Oktaven)
Oktaventasten	[OCT DOWN], [OCT UP]
Cursortasten	Nach-Oben-, Nach-Unten-, Nach-Links-, Nach-Rechts-Taste
Sequencertasten	[▶], [■], [●], [◀], [◀◀], [▶▶]
	[AMP SIMULATOR], [PARAMETER], [SONG], [PATTERN], [SHIFT], [EXIT], [CARD], [MENU], [-1(NO)], [+1(YES)], [ENTER], Funktionstasten
Lautstärkeregler	
Kontrastregler	
Gain-Regler	
HOST SELECT-Schalter	
Display	Grafisches Flüssigkristall-Display (LCD), 128 x 64 Punkte

Anschlüsse

LINE OUT/PHONES	Stereo-Minibuchse x 1
GUITAR/MIC INPUT	Standard-Monobuchse x1
MIDI	IN x1, OUT x1
TO HOST	
FOOT SW	Standardbuchse x 1
CARD-Slot	3,3V SmartMedia-Memory Cards
DC IN	für PA-3B

Stromversorgung

Netzadapter PA-3B (Sonderzubehör)
 Sechs 1,5 V-Alkalibatterien der Größe AA (LR6) oder gleichwertig

Abmessungen

(B x T x H) 238 x 118 x 48 mm (9-3/8" x 4-5/8" x 1-7/8")

Gewicht

750g (ohne Batterien)

Lieferumfang

Software QY100 Data Filer für Windows 95/98/NT/2000/Me, Mac (Mac OS 7.5 oder höher)	
CD-ROM	x 1
Audiokabel	Mini-Stereoklinkenstecker auf 2x Cinch
Bedienungsanleitungen	QY100 Bedienungsanleitung, Data List, QY100 Data Filer Installationsanleitung
GummifüÙe	

* Die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen technischen Daten und Beschreibungen dienen lediglich der Information. Yamaha Corp. behält sich das Recht vor, Produkte oder technische Daten jederzeit ohne vorherige Ankündigung zu ändern oder zu modifizieren. Da die technischen Daten, das Gerät selbst oder das Zubehör nicht in jedem Land gleich sind, setzen Sie sich im Zweifelsfall bitte mit Ihrem Yamaha-Händler in Verbindung.

Fehlerbehebung

Wenn Probleme (wie z. B. keine Tonerzeugung, verzerrter Klang, Funktionsausfall des Sequencers) auftreten, prüfen Sie bitte die folgenden Punkte, bevor Sie einen Defekt am Gerät vermuten. In vielen Fällen kann das Problem ohne großen Aufwand gelöst werden. Wenn das Problem auf diese Weise nicht gelöst werden kann, wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler oder den autorisierten Vertriebshändler für Ihr Land.

Problem	Mögliche Ursachen	siehe Seite
Keine Tonerzeugung.	Ist die Lautstärke am QY100 bzw. an den externen Audiogeräten ausreichend hoch eingestellt?	
	Sind die Kopfhörer bzw. Lautsprecher ordnungsgemäß angeschlossen?	S. 14
	Sind der Master Volume-Fader und/oder die Lautstärke der einzelnen Tracks ausreichend hoch eingestellt?	S. 134
	Wenn REVERB, CHORUS, VARI und DRY alle auf „0“ eingestellt sind, erzeugt der betreffende Track keinen Ton.	S. 137
	Ist die Fingered Chord-Funktion auf „ON“ gesetzt? Wenn in diesem Fall eine Taste innerhalb des Fingered Zone-Tastaturabschnitts angeschlagen wird, wird kein Ton erzeugt.	S. 69, 252
	Ist die Stummschaltung (MUTE) aktiviert?	S. 102, 122, 132
	Ist die MIDI IN- bzw. TO HOST-Buchse ordnungsgemäß angeschlossen?	S. 15, 16
	Ist der HOST SELECT-Schalter richtig eingestellt?	S. 17
Verzerrter Klang.	Sind ungewollte Effekte eingestellt?	S. 236
	Der Klang von Gitarren/ Mikrophon ist verzerrt.	Ist der GAIN-Regler in geeigneter Weise eingestellt? Wurde ein geeignetes Amp Simulator-Setup ausgewählt?
Amp Simulator-Effekte finden keine Anwendung auf den Sound von Gitarre und Mikrophon.	Steht der Anzeiger der [AMP SIMULATOR]-Taste auf aus? Ist dies der Fall, wird der Amp Simulator umgangen. Drücken Sie die [AMP SIMULATOR]-Taste, damit der Anzeiger aufleuchtet.	S. 27
Tonunterbrechungen (aussetzende oder „stotternde“ Noten).	Überschreitet die Anzahl der gespielten Noten die Polyphoniekapazität (32 Noten) des QY100?	S. 270

Anhang

Problem	Mögliche Ursachen	siehe Seite
Die Wiedergabe setzt bei Drücken von [▶] nicht ein.	Enthält der/das ausgewählte Song/Pattern Daten?	S. 79, 98
	Ist MIDI SYNC auf „External“ eingestellt?	S. 247
	Ist im Display des Song-Modus die Style-Nummer 129 (End Pattern) ausgewählt?	S. 55
Die Patternlänge (Anzahl von Takten) läßt sich nicht ändern.	Die Länge (Taktzahl) eines Patterns kann nicht geändert werden, wenn es aufgezeichnete User Phrases enthält.	S. 109
Die Wiedergabe eines Songs stoppt vorzeitig.	Ist im Verlauf des Pattern-Tracks Style Nummer 129 (End Pattern) programmiert?	S. 84
Der Rhythmus oder das Noten-Timing werden nicht so abgespielt, wie sie aufgenommen wurden.	Werden die Play Effect-Einstellungen verwendet?	S. 124
Mit gleicher Anschlagsstärke gespielte Noten sind unterschiedlich laut.	Wurde für die Velocity der Tastatur eine der Zufallseinstellungen R1 bis R4 ausgewählt?	S. 106, 117
Die „Fingered Chord“-Funktion funktioniert nicht.	Ist die „Fingered Chord“-Funktion ausgeschaltet?	S. 69
	Werden Tasten im „Fingered Zone“-Bereich der Tastatur angeschlagen?	S. 252
Das Metronom tickt nicht.	Ist die UTILITY-Funktion CLICK auf eine andere Einstellung als „off“ gesetzt?	S. 244
Wenn der Song startet, werden die vom Benutzer vorgenommenen Voice- oder Effekteinstellungen gelöscht.	Enthält der Song-Anfang Daten, die den Klangerzeuger zurücksetzen?	S. 216
	Wenn der Pattertrack Daten enthält, werden die Variation-Effekteinstellungen des Patterns wirksam.	S. 241
Die Meldung „Memory Full“ (Speicher voll) wird angezeigt, obwohl noch freie Song-Speicherplätze vorhanden sind.	Drücken Sie die [SHIFT]-Taste und die zweite Funktionstaste von oben gleichzeitig, um die aktuelle Speicherkapazität zu prüfen. Die Speicherkapazität des QY100 (ca. 32.000 Noten) gilt für die Daten aller Songs und Phrasen insgesamt. Wenn also einige Songs oder Phrasen große Datenmengen enthalten, kann es sein, daß der Speicher voll ist, obwohl noch Speicherplätze für Songs und Patterns frei sind.	S. 23
Der QY100 (Klangerzeuger) ist als „Slave“ an einen externen Sequencer angeschlossen, es wird jedoch beim Spielen auf bzw. mit dem externen Sequencer kein Ton erzeugt.	Ist die MIDI-Funktion ECHO BACK des Utility-Modus auf „RecMontr“ eingestellt? Stellen Sie ECHO BACK auf Off oder Thru.	S. 248
Im Display wird nichts angezeigt.	Ist der Kontrastregler in geeigneter Weise eingestellt?	S. 20

Fehlermeldungen

● Warnanzeigen

- No Data** (Keine Daten) Diese Meldung wird beim Ausführen eines Jobs angezeigt, wenn der angegebene Track oder Bereich keine Daten enthält, wodurch der Job unwirksam wird. Wählen Sie einen anderen Bereich aus.
- Illegal Input** (Ungültige Eingabe) Diese Meldung erscheint bei einer nicht zulässigen Operation oder Eingabe. Überprüfen Sie die Art der Eingabe.
- Preset Phrase** Diese Meldung erscheint, wenn Sie versuchen, eine Preset Phrase zu bearbeiten. Um eine Preset Phrase zu bearbeiten, kopieren Sie sie zunächst als User Phrase, und bearbeiten Sie dann die User Phrase.
- Preset Pattern** Diese Meldung erscheint, wenn Sie versuchen, ein Preset Pattern aufzuzeichnen. Eine Aufnahme auf Preset Patterns ist nicht möglich.
- Preset Chord** Diese Meldung erscheint, wenn Sie versuchen, eine Preset Chord Template mit einem Job (Transponierung usw.) zu ändern.
- Now Bulk Mode** (Im Bulk-Modus) Diese Meldung erscheint, wenn Sie während des Empfangs von Bulk-Daten versuchen, das QY100 zu bedienen.

● System

- Memory Full** (Speicher voll) Eine Song- oder Style-Datei konnte nicht geladen werden, da der interne Speicher des QY100 voll ist. Löschen Sie nicht mehr benötigte Song- und/oder Style-Daten, um mehr verfügbaren Speicherplatz zu erhalten. Beim Laden einer Song- oder Style-Datei werden die in der Zieldatei des Songs bzw. Styles bereits vorhandenen Daten gelöscht.
- Not Enough Memory** (Speicherplatz unzureichend) Eine Song- oder Style-Datei konnte nicht geladen werden, da der interne Speicher des QY100 nicht ausreichend ist. Löschen Sie nicht mehr benötigte Song- bzw. Style-Daten, um mehr verfügbaren Speicherplatz zu erhalten. Beim Laden einer Song- oder Style-Datei, werden die in der Zieldatei des Songs bzw. Styles bereits vorhandenen Daten nicht gelöscht.
- Backup Batt.Low** (Sicherungsbatterie leer) Diese Meldung erscheint, wenn die im QY100 eingesetzte Sicherungsbatterie annähernd verbraucht ist. Lassen Sie die Batterie von Ihrem Yamaha-Händler oder vom autorisierten Vertriebs-händler für Ihr Land auswechseln.
- Power Batt.Low** (Stromversorgungsbatterien fast leer) Diese Meldung erscheint, wenn die Stromversorgungsbatterien (6 x R6P, SUM-1 bzw. „AA“) des QY100 fast leer sind. Wenn die Batterien fast komplett leer sind, wird die Meldung „Power Batt.End“ (Stromversorgungsbatterien leer) angezeigt.
- Power Batt.End** (Stromversorgungsbatterien leer) Diese Meldung erscheint, wenn die Stromversorgungsbatterien (6 x R6P, SUM-1 bzw. „AA“) des QY100 fast komplett leer sind. In diesem Fall stehen die Memory Card-Funktionen nicht mehr zur Verfügung. Ersetzen Sie die Batterien so bald wie möglich durch einen kompletten Satz neuer Batterien.
- Factory Set** (Werkseinstellung) Nach dem Einschalten wird im QY100 zunächst eine Systemdiagnose durchgeführt. Sollte bei dieser Prüfung ein Defekt am RAM-Speicher entdeckt werden, erscheint diese Meldung, und der Speicher wird auf die ursprünglichen Werkeinstellungen zurückgesetzt. Alle intern gespeicherten Daten für Songs, User Patterns und User Phrases gehen in diesem Fall verloren!

● MIDI

- MIDI Data Error** (MIDI-Datenfehler) Diese Meldung wird angezeigt, wenn in empfangenen QY-Bulk-Daten ein Fehler entdeckt wurde.
- Now Running** (Ausführung läuft) Diese Meldung wird angezeigt, während das QY100 Bulk-Daten empfängt. Während des Bulk-Datenempfangs können keine anderen MIDI-Daten empfangen werden.

- MIDI Buffer Full** (MIDI-Puffer voll) Diese Meldung erscheint, wenn der MIDI-Empfangspuffer des QY100 voll ist und eine Verarbeitung der Daten nicht möglich war. Reduzieren Sie die Datenmenge, oder erhöhen Sie das Zeitintervall, und übertragen Sie die Daten erneut.
- XG Data Error** (XG-Datenfehler) Diese Meldung erscheint, wenn empfangene XG-Parameteränderungen einen Datengrößefehler enthalten.
- XG Adrs Error** (XG-Adreßfehler) Diese Meldung erscheint, wenn empfangene XG-Daten einen Adreßfehler enthalten.
- XG Size Error** (XG-Datengröße-Fehler) Diese Meldung erscheint, wenn empfangene XG-Bulk-Daten einen Datengrößefehler enthalten.
- Checksum Error** (Prüfsummenfehler) Diese Meldung erscheint, wenn empfangene XG-Daten einen Prüfsummenfehler enthalten.
- Host is OffLine** Wenn das QY100 an einem Computer angeschlossen ist, erscheint diese Meldung, wenn der Computer nicht eingeschaltet ist. Schalten Sie den Computer ein.

● Memory Card

- No Name** (Kein Name) Sie möchten einen Speicher- oder Ladevorgang ausführen, ohne einen Datei- oder Verzeichnisnamen angegeben zu haben.
- No Card** Diese Meldung erscheint, falls Sie die [CARD]-Taste drücken, wenn sich keine Memory Card im CARD-Slot des QY100 befindet (oder wenn sie nicht ordnungsgemäß eingesetzt wurde).
Überprüfen Sie vor dem Drücken der [CARD]-Taste, daß eine Memory Card ordnungsgemäß in den CARD-Slot eingesetzt wurde.
- Card Mount Err** (Fehler beim Einsetzen der Karte) Beim Zugriff auf die Memory Card ist ein Fehler aufgetreten.
Setzen Sie die Karte erneut ein, und wiederholen Sie den Vorgang.
- Too Many Files** (Zu viele Dateien) Diese Meldung erscheint, wenn Sie versuchen, 100 oder mehr Dateien und/oder Verzeichnisse in einem einzelnen Verzeichnis zu speichern.
Das QY100 kann pro Verzeichnis höchstens 99 Dateien und Verzeichnisse anzeigen.
- Too Long Path** (Pfad zu lang) Der Verzeichnispfad (die Zeichenkette, durch welche die Position eines Verzeichnisses angegeben wird) ist länger als 100 Zeichen.
Die Verzeichnispfade des QY100 dürfen bis zu 99 Zeichen enthalten.
- Not Empty** (Nicht leer) Sie haben versucht, ein Verzeichnis zu löschen, in dem Dateien oder weitere Verzeichnisse enthalten sind.
Bevor ein Verzeichnis gelöscht werden kann, müssen alle in diesem Verzeichnis enthaltenen Dateien und Verzeichnisse gelöscht werden.
- Card Write Err** (Fehler beim Schreiben auf die Karte) Beim Schreiben von Daten auf die Memory Card ist ein Fehler aufgetreten.
Setzen Sie die Memory Card erneut ein, und wiederholen Sie den Vorgang.
- Card Protected** (Karte geschützt) Sie haben versucht, auf einer schreibgeschützten Memory Card einen Speichervorgang oder einen anderen Schreibvorgang auszuführen.
Entfernen Sie das Schreibschutzsiegel von der Karte, und wiederholen Sie den Vorgang.
- Same Name Exists** (Name bereits vorhanden) Sie haben beim Ausführen einer „Rename“- oder „Make Directory“-Funktion einen bereits vorhandenen Datei- bzw. Verzeichnisnamen eingegeben.
Geben Sie einen anderen Datei- bzw. Verzeichnisnamen ein.
- Read Only File** (Schreibgeschützte Datei) Diese Meldung erscheint, wenn Sie versuchen, in eine schreibgeschützte Datei zu schreiben bzw. diese zu löschen.
- Card Full** Der Speicherplatz auf der Memory Card ist zum Speichern der angegebenen Datei unzureichend.
Löschen Sie nicht mehr benötigte Dateien von der Karte, um mehr freien Speicherplatz zu erhalten, und wiederholen Sie den Vorgang.



Bad File	(Defekte Datei) Diese Meldung erscheint, wenn Sie auf eine defekte Datei zugreifen.
Illegal Format	(Unzulässiges Format) Die Karte, auf welche zugegriffen werden soll, wurde nicht ordnungsgemäß für das QY100 formatiert.
Cannot Open	(Öffnen nicht möglich) Die angegebene Datei kann nicht geladen werden.
Wrong ID	(Falsche Kennung) Sie versuchen, eine Datei zu laden, die nicht im QY100-Format gespeichert wurde.
SMF Error[00]	Sie haben versucht, eine SMF-Datei zu laden, die zu ladende Datei hat jedoch nicht das richtige SMF-Format. Dateien im falschen Format können nicht geladen werden.
SMF Error[03]	Sie haben versucht, eine SMF-Datei zu laden, deren Header-Chunk-Einteilungsdaten nicht mit dem QY100 kompatibel sind. Inkompatible Dateien können nicht geladen werden.
SMF Error[06]	Die tatsächliche Länge der zu ladenden SMF-Dateien weicht von den Angaben in den Längendaten der Datei ab. Möglicherweise ist die Datei beschädigt. Speichern Sie, falls möglich, die Daten mit Hilfe eines externen Geräts nochmals auf der Memory Card, und wiederholen Sie den Vorgang.
SMF Error[07]	Sie haben versucht, eine SMF-Datei zu laden, die ein unzulässiges Status-Byte enthält. Inkompatible Dateien können nicht geladen werden.
SMF Error[08]	Sie haben versucht, eine SMF-Datei zu laden, die ein unzulässiges Daten-Byte enthält. Inkompatible Dateien können nicht geladen werden.
Not Format0	Diese Meldung erscheint, wenn Sie eine SMF-Datei laden möchten, die nicht im SMF-Format 0 gespeichert wurde. Inkompatible Dateien können nicht geladen werden.
SMF Error[**]	Es ist ein SMF-Fehler aufgetreten, der nicht in dieser Liste aufgeführt ist. Inkompatible Dateien können nicht geladen werden.
Card Error[**]	Es ist ein Memory Card-Fehler aufgetreten, der nicht in dieser Liste aufgeführt ist. Stecken Sie die Memory Card nochmals ein, und drücken Sie erneut die [CARD]-Taste. Falls der Fehler wieder auftritt, ist die Memory Card möglicherweise defekt.

● Andere Meldungen

Can't Undo OK? (Yes/No)	(Rückgängig nicht möglich! (Ja/Nein)) Wenn die Ausführung eines Jobs den internen Speicher so weit füllen würde, daß ein Rückgängigmachen nicht möglich ist, weist diese Meldung auf diesen Umstand hin. Wenn Sie sicher sind, daß ein Rückgängigmachen mittels „Undo“ nicht erforderlich ist, drücken Sie auf „YES“. Um die Ausführung des Jobs abzubrechen, drücken Sie „NO“.
Are You Sure? (Yes/No)	(Sind Sie sicher? (Ja/Nein)) Diese Meldung fordert Sie vor der Ausführung von kritischen Vorgängen zur Bestätigung auf. Drücken Sie auf „YES“, um den Vorgang auszuführen, bzw. „NO“, um ihn abzubrechen.
Completed	(Fertig) Diese Meldung bestätigt die erfolgreiche Ausführung eines Vorgangs.
Executing...	(Ausführung läuft...) Diese Meldung wird während der Ausführung eines Jobs angezeigt. Warten Sie, bis der Job beendet ist.
Transmitting...	(Übertragung läuft) Diese Meldung wird während der Übertragung von MIDI-Bulk-Daten angezeigt.
Receiving...	(Empfang läuft) Diese Meldung wird während des Empfangs von MIDI-Bulk-Daten angezeigt.

Glossar

A

Aftertouch:

(Nachdruck) MIDI-Nachrichten, die gesendet werden, wenn nach dem eigentlichen Tastenanschlag der Druck auf die Tasten verstärkt wird.

Akkordart:

Eine symbolische oder numerische Darstellung des Aufbaus eines Akkords (Dur, Moll, Septakkord usw.). Beim QY100 können Sie aus 26 Akkordarten (einschließlich „Nicht-ABC“-Akkorden) auswählen.

Akkordtrack (Chord Track, Cd):

Ein Track, mit dem Sie die Grundtöne und Typen von Akkorden für die Auto Bass Chord-Funktion (ABC) aufnehmen und wiedergeben können.

Amp Simulator:

Simuliert die Übertragungskurve eines Gitarren- oder Mikrofon-Vorverstärkers - umfaßt Effekte wie Overdrive, Chorus, Delay und Reverb.

Attack Time:

(Einschwingzeit) Die Länge des Intervalls, in dem die Lautstärke nach dem Notenanschlag von 0 auf den Maximalwert ansteigt.

Auto Bass Chord (ABC):

Eine Funktion, die Begleitpatterns durch die Angabe von Akkordfolgen automatisch reharmonisiert.

AWM2-Klangerzeuger:

Ein von Yamaha entwickeltes Klangerzeugungsverfahren, das auf digital aufgenommenen Schwingungs- bzw. Wellenformen (Waves) basiert. Da dieses Verfahren die komplexen Wellenformen echter, akustischer Instrumente erzeugt, ist der Klang besonders realistisch. Die integrierten Digitalfilter ermöglichen Ihnen zudem eine präzise Steuerung des Klangs. AWM2 ist die Abkürzung von Advanced Wave Memory 2.

B

Beat:

Die rhythmische Unterteilung eines Taktes beim Aufnehmen oder Abspielen eines Songs erfolgt in „Beats“.

Bulk-Daten:

Ein Typ von System Exclusive-Nachricht, der eine Ansammlung von „Befehlen“ für die internen Einstellungen eines Geräts enthält.

Bulk Dump:

Die Übertragung von Bulk-Daten in Form von MIDI-Systemnachrichten an ein externes Gerät.

C

Chord Template:

(Akkordvorlage) Eine Sammlung von voreingestellten Modellen für Akkordfolgen. Diese Sammlung enthält allgemeine Akkordfolgen für populäre Stile sowie Blues- und Tension-Styles.

Chorus:

Ein Effekttyp, der dem Sound Fülle und Tiefe verleiht, in etwa vergleichbar mit dem Klangeindruck, den man beim gleichzeitigen Hören mehrerer Klangquellen erhält.

Click:

Der Ton des Metronoms bei Wiedergabe mit oder Aufnahme auf einem Sequencer.

Clock:

Eine Zeiteinheit. Beim QY100 entspricht ein Clock 1/480 einer Viertelnote.

Control Change:

Eine Gruppe von MIDI-Nachrichten, die zum Auswählen von Voice-Banks sowie zum Steuern von Parametern für Lautstärke, Stereoposition usw. dienen. Control Change-Nachrichten werden auch beim Betätigen eines Controllers (Modulationsrad, Fußcontroller usw.) übermittelt. Jedem Controller ist eine bestimmte Control-Nummer zugeordnet.

Cutoff-Frequenz:

(Eckfrequenz) Filter beeinflussen den Klang, indem sie die Signalkomponente unterhalb einer bestimmten Frequenz durchlassen und sie oberhalb dieser Frequenz begrenzen. Diese Frequenz wird Cutoff-Frequenz genannt. Siehe auch „Tiefpaßfilter“.



D

Decay Time:

(Abklingzeit) Die Länge des Intervalls, in dem der Ton von der maximalen Lautstärke auf den Sustain-Pegel abfällt.

Delay:

Ein Effekt, der das Tonsignal verzögert. Ein Delay kann über den Variation-Effekt des QY100 angewendet werden.

Drum Table-Umbelegung:

Eine Play Effect-Funktion. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie während der Wiedergabe eines Songs oder Patterns bestimmte Rhythmusinstrumente in den Drum-Daten durch andere Rhythmusinstrumente ersetzen.

Dry Sound:

Das nicht durch einen Effekt verarbeitete („trockene“) Tonsignal. Normalerweise wird das Audiosignal nicht ganz, sondern nur anteilig durch die Effektstufe geführt. Der Grad des Effekts wird durch Mischung des mit dem Effekt verarbeiteten („Wet“) Sounds mit dem am Effekt vorbeigeleiteten („Dry“) Sound abgeglichen. Siehe auch „Wet Sound“.

E

Echo Back:

Eine Funktion, bei der die MIDI-Daten, die an der Buchse MIDI IN empfangen werden, über die Buchse MIDI OUT weitergeleitet werden.

Echtzeitaufnahme:

Ein Aufnahmeverfahren, bei dem Ihr Spiel in dem Moment aufgenommen wird, in dem Sie spielen, genau wie bei einem konventionellen Mehrspuraufnahmegerät. Auf diese Weise werden der musikalische Ausdruck und Spielnuancen genauestens aufgezeichnet.

Edit:

Der Prozeß der Bearbeitung und Änderung von Daten.

Effekt:

Ein Block, der den Klang verarbeitet und ihm verschiedene Effekte hinzufügt. Das QY100 verfügt über zwei System-Effekte (Reverb und Chorus) und den Variation-Effekt, der entweder als System- oder als Insertion-Effekt verwendet werden kann.

Echtzeitaufnahme:

Ein Aufnahmeverfahren, bei dem Ihr Spiel in dem Moment aufgenommen wird, in dem Sie spielen, genau wie bei einem konventionellen Mehrspuraufnahmegerät. Auf diese Weise werden der musikalische Ausdruck und Spielnuancen genauestens aufgezeichnet.

Element:

Ein Block innerhalb des AWM2-Klangerzeugers, der einen Klang (Sound) erzeugt. Die Voices des QY100 bestehen aus einem oder aus zwei Elementen. Voices, die mit zwei Elementen erzeugt werden, haben im allgemeinen einen volleren Klang, der mit einem Element allein nicht erzielt werden kann. Mit 2 Elementen können die Klänge verschiedener Voices wie z. B. Piano und Streicher in eine einzelne Voice gemischt werden.

Event:

Eine einzelne Dateneinheit (z. B. Note On/Off- oder Program Change-Nachricht) der Daten, aus denen sich eine Sequenz zusammensetzt.

Exclusive:

Siehe unter „System Exclusive-Nachricht“.

Expression:

Eine MIDI-Control Change-Nachricht zur Regulierung der Lautstärke eines Parts (Tracks).

F

Filter:

Ein Block, durch den der Klang durch Begrenzen eines einstellbaren Frequenzbereiches beeinflusst wird. Das QY100 besitzt Tiefpaßfilter, mit denen Sie den Klang entweder dunkler und wärmer (durch Abschneiden der Frequenzen über einem bestimmten Grenzwert) oder heller (durch Durchlassen der höheren Frequenzen) machen können. Siehe auch „Tiefpaßfilter“.

Fingered Chord-Funktion:

Eine Funktion, die Akkorde automatisch anhand der auf der Tastatur gespielten Notenkombinationen erkennt und anschließend die Wiedergabe der Patterns an die erkannten Akkorde anpaßt.

G

Gate-Zeit:

(Durchlaßzeit) Die Länge des Intervalls, über das eine Note tatsächlich erklingt, sprich: die Notenlänge. Bei längeren Gate-Zeiten werden die Noten legato (gebunden) und bei kürzeren Gate-Zeiten staccato (abgestoßen) wiedergegeben.

GM:

Eine Abkürzung für General MIDI. Eine Spezifikation, durch die u. a. die grundlegende Funktionsweise von Klangerzeugern standardisiert und die Anzahl an Voices und Klängen sowie deren Zuordnung definiert wird, so daß Daten mit annähernd demselben Klangergebnis auf beliebigen GM-kompatiblen Klangerzeugern abgespielt werden können.

Grundton:

Ein Buchstabe, der den Ton bezeichnet, auf dem ein Akkord aufbaut. Auf dem QY100 können Sie 12 verschiedene Grundtöne angeben.

H

Hexadezimalzahl:

Ein Zahlensystem auf der Basis von 16, dessen Stellen in 16er-Potenzen ansteigen. Die Buchstaben A bis F drücken die Hexadezimalziffern „10“ bis „15“ aus. MIDI-Daten basieren auf diesem Zahlensystem.

Hüllkurvengenerator

(EG = Envelope Generator):

Ein Block, der den Pegel des Klangerzeugers vom Moment der Erzeugung einer Note bis zu ihrem vollständigen Ausklingen reguliert.

I

IBM-PC/AT:

Ein PC-Typ, der von der International Business Machine Corporation hergestellt und vertrieben wird. IBM-kompatible Computer werden von vielen anderen Unternehmen hergestellt und vertrieben.

Insertion (Effekt):

Ein Effekt, der auf einen bestimmten Part (Track) angewendet wird. Mit diesem Effekt können Sie Effekte „aggressiver“ auf den Song anwenden. (z. B. den Leslie-Effekt (Rotary Speaker) auf Orgelklänge oder „Wah“-Effekte auf Gitarrenklänge).

Interval Time:

Eine Verzögerung, die in regelmäßigen Abständen von einem Kilobyte eingefügt wird, wenn System Exclusive-Daten, die auf einem Sequencertrack aufgezeichnet wurden, an den Klangerzeuger (oder einen externen MIDI-Klangerzeuger) gesendet werden.

L

LFO:

Abkürzung für Low Frequency Oscillator (Niedrigfrequenz-Oszillator). Dabei handelt es sich um einen Block, der ein Niedrigfrequenzsignal erzeugt, das Synthesizer zur Klangerzeugung verwenden. Mit dem Signal des LFO können Tonhöhe, Lautstärke oder Klang moduliert werden, um Effekte wie Vibrato, Tremolo und Wah zu erzeugen.

LSB:

Abkürzung für „Least Significant Byte“. Dabei handelt es sich um das untere Datenbyte, wenn MIDI-Control Change-Daten zur Übertragung in zwei Halb-Bytes unterteilt werden.

M

Maximale Polyphonie:

Die maximale Anzahl an Noten, die gleichzeitig wiedergegeben werden können. Das QY100 kann gleichzeitig 32 Noten erzeugen (gezählt in 1-Element-Einheiten). Wenn empfangene MIDI-Nachrichten mehr Noten in Anspruch nehmen als zulässig, werden aktuell reproduzierte Noten stummgeschaltet, damit die neuen Noten in Töne umgesetzt werden können.

Memory Card:

Die ausgesprochen flachen Memory Cards mit hoher Speicherkapazität stellen eine bequeme Möglichkeit zum Speichern und Laden von Song- und Style-Daten des QY100 dar. Für das QY100 verwendbare Memory Cards sind in dem meisten Elektronik- oder Computerefachgeschäften erhältlich. Siehe auch „SmartMedia“.

MIDI:

Abkürzung für Musical Instrument Digital Interface, ein Standard für die Datenübertragung zwischen Musikinstrumenten und Peripheriegeräten. Die meisten der heute hergestellten elektronischen Musikinstrumente entsprechen der MIDI-Spezifikation und verfügen über MIDI-Anschlüsse. Diese Instrumente können miteinander verbunden werden, um fernbedient spielbare oder automatisierte Systeme einzurichten.



MIDI Data Filer:

Ein MIDI-Gerät, das Bulk-Daten für die internen Einstellungen eines MIDI-Geräts in Form von System Exclusive-Nachrichten empfängt und speichert. Ein Beispiel ist der MDF3 von Yamaha.

Mischpult:

Im Mischpultdisplay des QY100 können Sie während der Wiedergabe für die Voices der einzelnen Song- oder Patterntracks Einstellungen wie Stereoposition, Lautstärke usw. vornehmen.

Modulation:

Eine Funktion, mit der Sie während des Spiels die Lautstärke, den Klang oder die Tonhöhe zyklisch variieren können. Auf dem QY100 kann ein Ton moduliert werden, indem Sie eine Taste auf der Mikrotastatur anschlagen und dabei die [OCT UP]-Taste drücken.

MSB:

Abkürzung für „Most Significant Byte“. Dabei handelt es sich um das obere Datenbyte, wenn MIDI-Control Change-Daten zur Übertragung in zwei Halb-Bytes unterteilt werden.

Multitimbraler Klangerzeuger:

Ein Klangerzeuger, der mehr als eine Voice gleichzeitig wiedergeben kann.

Mute:

(Stummschaltung) Eine Funktion zum vorübergehenden Stummschalten (bzw. Vermindern der Lautstärke) eines bestimmten Tracks.

N

NRPN:

Abkürzung für Non Registered Parameter Number. Hierbei handelt es sich um einen Typ von MIDI-Control Change-Nachricht, der zur Soundbearbeitung über MIDI eingesetzt wird und mit dem Sie Filter- und Hüllkurven-Einstellungen sowie Tonhöhe oder Lautstärke aller Sounds einer Drum-Voice einstellen können.

O

On-Bass:

Eine Funktion, mit der Sie unabhängig vom Akkord einen Grundton für den Baß angeben können. Eine Baß-Phrase, deren „Phrase Type“ auf „Bass“ eingestellt ist, ist dann an diesen Grundton gebunden.

Overdub:

Ein Echtzeitaufnahmeverfahren, bei dem neues Material aufgenommen werden kann, ohne zuvor aufgenommene Daten zu löschen.

P

Pan:

(Panorama) Der Parameter, mit dem Sie die Position eines Klangs im Stereo-Klangfeld einstellen können. („Pan“ oder „Panpot“ sind Abkürzungen für „Panorama-Potentiometer“.)

Parameter:

Ein Einstellungs- oder Datenelement, das in den verschiedenen Modus- und Submodus-Displays geändert werden kann.

Patch:

Die Zuweisung von Phrasen für jeden Track zum Erstellen von Patterns.

Pattern:

Ein Begleitautomatik-Pattern, das aus Drum-, Baß- und Akkordbegleitung besteht.

Patterntrack (Pt):

Der Track, auf dem Patterndaten aufgenommen und wiedergegeben werden.

Phrase:

Die kleinste Einheit, aus der Begleitpatterns zusammengesetzt sind. Eine Phrase, z. B. eine Drum- oder Baß-Phrase, kann einer der 8 Patterntracks zugewiesen werden.

Phrasenkategorie:

Eine Klassifizierung von Phrasen nach Instrumenten und Performancestilen.

Pitch Bend:

Eine Art von MIDI-Nachricht, die weiche Tonhöhenänderungen ermöglicht.

Pitch Bend-Rad:

Ein Steuerelement, mit dem weiche Tonhöhenänderungen erzeugt werden können. Auf dem QY100 kann Pitch Bend angewendet werden, indem Sie eine Taste auf der Mikrotastatur anschlagen und dabei die [OCT DOWN]-Taste drücken.

Portamento:

Ein Effekt, bei dem die Tonhöhe einer Note auf die Tonhöhe der nächsten Note übergleitet. Bei höheren Portamento-Werten wird der Übergang langsamer, während der Effekt bei der Einstellung „0“ deaktiviert ist.

Position:

Die Stelle innerhalb eines Songs oder Patterns, an der Noten eingegeben werden oder die Wiedergabe gestartet wird. Die Position wird in den Einheiten Takt, Beat und Clock angegeben.

Preset:

Ein in einem Gerät integrierter Speichertyp. Das QY100 verfügt über Preset-Speicher für Voices, Phrasen, Patterns usw.

Program Change:

(Programmwechsel) Ein Event bzw. eine MIDI-Nachricht zum Auswählen (Wechseln) von Voices.

Programmnummer:

Beim QY100 handelt es sich hierbei um eine Nummer, die eine der durch die GM-Spezifikation definierten Voices angibt.

Q

Quantize-Funktion:

Eine Funktion, die das mehr oder weniger ungenaue Timing von Noten oder anderen in Echtzeit aufgenommenen Events korrigiert.

QY100 Data File:

Ein Computer-Softwareprogramm, das den Austausch von Daten zwischen dem QY100 und einem Computer ermöglicht. Daten des QY100 können auf dem Computer gespeichert und später bei Bedarf wieder auf das QY100 zurückgeladen werden. Außerdem können im Handel erhältliche SMF- oder XG-Songdaten vom Computer auf das QY100 übertragen werden.

R

Redo:

(Wiederherstellen) Eine Funktion, mit der Sie den durch „Undo“ rückgängig gemachten Vorgang erneut ausführen können.

Release Time:

(Ausklangzeit) Die Länge des Intervalls, in dem (von dem Moment an, in dem die Taste losgelassen wird) die Lautstärke vom Sustain-Pegel auf den Nullpegel abfällt.

Replace:

Ein Echtzeit-Aufnahmeverfahren, bei dem zuvor aufgezeichnete Daten gelöscht und durch die neuen Daten ersetzt werden.

Resonanz:

Ein Parameter, mit dem der Signalpegel im Bereich der Cutoff-Frequenz verstärkt werden kann. Durch Anheben der Obertöne in diesem Bereich kann so ein „spitzer“ Klang erzeugt werden, der den Ton dünner, heller und schärfer klingen läßt.

Return-Pegel:

Siehe unter „Send-Pegel“.

Reverb:

(Hall) Ein Effekt, der den akustischen Nachhall eines Raums oder einer Umgebung simuliert. Der Schall, der unser Ohr erreicht, besteht aus dem Direktschall und aus den Reflexionen, die von den Wänden, der Decke und anderen Teilen des Raumes zurückgestrahlt werden. „Reverb“ erzeugt diese indirekten Reflexionen künstlich.

RPN:

Abkürzung für Registered Parameter Number. Hierbei handelt es sich um einen Typ von MIDI-Control Change-Nachricht, der eingesetzt wird, um spezielle Part-Parameter wie Pitch Bend-Empfindlichkeit, Tuning usw. einzustellen.

S

Section:

Bezieht sich auf die sechs Patternarten, aus denen jeder Style besteht. Patterns werden durch Angabe von Style-Nummer und Section ausgewählt.

Send-Pegel:

Der Signalanteil, der einer bestimmten Busleitung zur Effektverarbeitung zugeführt wird. Der vom Effekt zurückgeführte Signalanteil ist der „Return-Pegel“.

Sequencer:

Ein Funktionsblock (oder ein Gerät), das Musik in Form von MIDI-Nachrichten aufnimmt, bearbeitet, verändert und wiedergibt.

Sequencertracks:

Tracks, auf denen normale MIDI-Sequenzdaten aufgenommen und wiedergegeben werden. Das QY100 verfügt über 16 Sequencertracks.



SmartMedia:

Mit SmartMedia (ein Warenzeichen der Toshiba Corporation) werden Memory Cards bezeichnet, die den Spezifikationen des SSFDC-Forums entsprechen (SSFDC ist die Abkürzung für „Solid State Floppy Disk Card“). Das SSFDC Forum ist eine Organisation, von der die Standards für diese Memory Cards entwickelt und festgelegt werden.

SMF:

Siehe unter „Standard MIDI File“.

Solo:

Eine Funktion, mit der alle anderen Tracks stummgeschaltet werden, so daß nur der als Solo-Track ausgewählte Track zu hören ist.

Song:

Eine musikalische Komposition, die durch die Aufnahme von Performance-Dateien auf verschiedenen Tracks erzeugt wird.

Standard MIDI File (SMF):

SMF ist die Abkürzung für „Standard MIDI File“, ein standardisiertes Format, das entwickelt wurde, um den Austausch von Song-Dateien zwischen verschiedenen Sequencern zu erleichtern. Die meisten Hersteller führen ihre Sequencer so aus, daß Sie Dateien im SMF-Format aufzeichnen und wiedergeben können.

Step Recording:

Ein Aufnahmeverfahren, bei dem die Noten Schritt für Schritt eingegeben werden, indem für jede Note Länge, Velocity, Pitch usw. individuell eingestellt werden.

Style:

Ein Sammelbegriff für Pattern-Kategorien (Musikgenres wie Hip-Hop, Hardrock usw.). Styles setzen sich aus sechs Sections zusammen (Intro, Fill, Ending usw.).

Sustain-Pegel:

(Haltepegel) Die Lautstärke einer Note, die nach dem Maximalpegel bis zum Loslassen der angeschlagenen Taste gehalten wird.

Swing:

Bezeichnet eine Rhythmusart bzw. einen „Groove“, die im Extremfall Triolen auf Patterns in Achtel- oder Sechzehntelnoten legen kann, wie z. B. in „Swing-Jazz“. Dezentere Anwendungen des Swing-Effekts verleihen Rhythmus-Patterns ein bewegteres Feeling.

Synchronisation:

Funktion oder Vorgang zum Anpassen des Wiedergabe- oder Aufnahmezeitpunktes eines Geräts an das eines zweiten externen Geräts, z. B. eines anderen Sequencers oder einer Rhythmusmaschine.

Sync:

Siehe unter „Synchronisation“.

System (Effekt):

Ein Effekt, der durch Einstellung des Send- und Return-Pegels auf alle Parts (Tracks) angewendet wird. Mit System-Effekten können Reverb und Chorus problemlos auf den gesamten Klang gelegt werden. Das QY100 verfügt über die System-Effekte Reverb und Chorus. Der Variation-Effekt kann bei Bedarf ebenfalls als System-Effekt konfiguriert werden.

System Exclusive-Nachricht:

(Gerätebezogene Nachricht) Dies ist eine MIDI-Befehlsart, die den Austausch modell- oder typspezifischer Daten ermöglicht.

T

Takt:

Eine musikalische Intervalleinheit, die sich aus mehreren Beats zusammensetzt.

Tempotrack (Tm):

Der Track zur Aufzeichnung von Daten, die das Wiedergabetempo des Songs vorgeben.

Tiefe:

Der Wirkungsgrad einer Einstellung bzw. eines Effekts.

Tiefpaßfilter:

Ein Filtertyp, der Frequenzen oberhalb einer Cutoff-Frequenz begrenzt. Durch Anheben der Cutoff-Frequenz wird der Klang heller und durch Absenken der Cutoff-Frequenz wird er dunkler.

Track:

Eine Adresse im Sequencer, auf der Daten des Musikstücks aufgenommen werden. Sie können z. B. auf Track 1 ein Klavier, auf Track 2 den Baß usw. aufnehmen.

Transpose:

(Transponierung) Ändern der Tonlage von aufgenommenen Daten in Halbtonschritten.

Tremolo:

Ein Effekt, der entsteht, wenn die Lautstärke periodisch geändert wird.

Tuning:

(Stimmen) Der Vorgang, die Tonhöhe von zwei oder mehr Instrumenten eines Ensembles aneinander anzugleichen. Die Tonhöhe der Note A3 (Kammerton A) wird normalerweise auf 440 Hz gestimmt.

U

Undo:

(Rückgängig) Dieser Befehl macht den zuletzt ausgeführten Bearbeitungsvorgang rückgängig und versetzt die Daten wieder in den Zustand, der vor dem Ausführen der betreffenden Funktion vorlag. Beim QY100 kann dieser Befehl JOB-, EDIT- und RECORDING-Vorgänge rückgängig machen. Siehe auch „Redo“.

Utility:

In diesem Modus können beim QY100 MIDI- und System-Einstellungen vorgenommen werden.

V

Variation-Effekt:

Einer der Effekte des QY100, der entweder als Insertion- oder als System-Effekt konfiguriert werden kann und neben Reverb und Chorus eine Vielzahl anderer Effektprogramme wie Delay, Leslie (Rotary Speaker), Auto Pan, Amp Simulation und Auto Wah bietet.

Velocity:

(Anschlagstärke, Lautstärke) Ein numerischer Wert, der die Stärke bzw. den Druck angibt, mit der eine Note angeschlagen wird.

Vibrato:

Ein Spieleffekt, der durch periodische Tonhöhenänderungen entsteht.

Voice:

Ein im Klangerzeuger integrierter Klang, der zum Spielen ausgewählt werden kann.

W

Wet Sound:

Das durch einen Effekt verarbeitete („nasse“) Tonsignal. Normalerweise wird das Signal nicht ganz, sondern nur anteilig durch die Effektstufe geführt. Der Grad des Effekts wird durch Mischung des mit dem Effekt verarbeiteten („Wet“) Sounds mit dem am Effekt vorbeigeleiteten („Dry“) Sound abgeglichen. Siehe auch „Dry Sound“.

X

XG:

Ein Klangerzeuger-Format, das von Yamaha entwickelt wurde, um den ständig steigenden Anforderungen an die heutigen Peripheriegeräteumgebungen gerecht zu werden. Es bietet noch mehr Ausdrucksmöglichkeiten und wahrt dabei die Aufwärtskompatibilität der Daten.



Stichwortverzeichnis

■: Data List

A

Aftertouch225, 277
 Akkord67
 Chord Separate 161, 197
 Chord Sort.....160, 196
 Current Chord235
 Grundton67, 277
 Source Chord (Quellakkord)105, 235
 Template54, 270, 277
 Template-Liste..... ■
 Track.....70, 81, 277
 Typ.....67, 270, 277, ■
 Alkali-Batterien3, 9, 271
 Amp Simulator.....32, 36, 45, 277
 Amp Simulator-Setup38, 47, ■
 Anschlüsse14, 15, 16, 36, 45
 Attack Time (Einschwingzeit)141, 277
 Aufnahmemodus.....63, 76, 82, 92, 107
 Aufnahmebereitschaft.25, 63, 76, 81, 92, 107
 Auto Bass Chord (ABC)252, 277

B

Back Delete96
 Bdl96
 Beat96, 277
 Belegter Speicher.....23, 258
 Bulk Dump250, 277

C

CAT225
 CC (Control Change).....224, 277
 Cd.....66, 81, 87
 Channel After Touch225
 Chorus.....32, 236, 270, 277
 CHORUS (Chorus Send).....237
 Chorus-Block42, 51
 Clear Pattern.....214
 Clear Song.....179
 Clear Track.....175, 212
 Click Beat244
 Click Mode244
 Clock96, 277
 Control Change224, 277

Copy Event162, 198
 Copy Pattern213
 Copy Phrase207
 Copy Song.....178
 Copy Track.....173, 210
 Create Continuous167, 203
 Create Measure171
 Crescendo155, 191
 Current Chord.....235
 Cursor.....22
 CUT140, 144

D

DC In8, 11
 Decay Time (Abklingzeit)141, 144, 278
 del96, 260
 Delay-Block50
 Delete Measure172
 Demo-Song33
 Display (LCD).....20
 Drum Table-Nummer.....130, ■
 Drum Table130
 Drum Table-Umbelegung128, 278
 Drum-Voice.....142, ■
 Drum Voice Edit142
 DRY/WET239

E

Echo Back16, 248, 278
 Echtzeitaufnahme73, 281
 Akkordtrack66
 Overdub76, 107, 280
 Patterntrack62
 Phrase105
 Replace63, 76, 281
 Sequencertrack73
 Tempotrack70
 Edit216, 278
 Effekt.....32, 236
 Chorus236
 Datenzuweisungstabelle..... ■
 Effect Send113, 136
 Insertion-Effekt239

Parameterliste **L**
 Reverb 236
 System-Effekt 239
 Typenliste **L**
 Variation-Effekt 32, 236, 241, 283
 EG 141, 278
 Endloswiedergabe 120
 Erase Event 164, 200
 ers 90
 Exc 227
 Exclusive 227, 278
 Exclusive Interval 245
 Expand Backing 176
 Expression 224, 278
 Extract Event 165, 201

F

Fehlermeldung 274
 Filter-Cutoff-Frequenz 140, 144, 278
 Filter-Resonanz 140, 144, 281
 FINGERED 69, 123, 252
 Fingered Chord 69, 123, 235, 278, **L**
 Fingered Zone 252
 FNGR 69, 235
 Fußschalter 12, 245
 Format 268
 Funktionstasten 23
 FX THRU 127, 129

G

GAIN 27, 37, 46
 GATE 94
 Gate-Zeit 94, 150, 153, 186, 189
 Get Phrase 208
 GUITAR/MIC INPUT 13, 36, 45

H

HI KEY 235
 HI LIMIT 235
 HOST SELECT 12, 15, 17

I

Insert 221
 INSERTION 239
 Insertion-Effekt 239

J

JUMP 120

K

Klangerzeuger 31, 270
 Kontrast 20
 Kopfhörer 12, 14

L

Legato 94
 LINE OUT/PHONES 12, 14, 271
 Load (Laden) 262
 LOCAL ON/OFF 248
 LO LIMIT 235
 Löschen 96, 260
 LVL 143

M

M/S 127, 129, 132
 Master Tune 245
 Maximale Polyphonie 270, 279
 Memory Card 254, 279
 Mikrotastatur 25
 MIDI 247, 280
 MIDI Channel 252
 MIDI Control 247
 MIDI-Datenformat **L**
 MIDI Filter 248
 MIDI-Implementierung **L**
 MIDI IN/OUT 12, 15, 16
 MIDI Sync 247
 Mix Track 174, 211
 Mischpultdisplay 131
 Mk Dir 265
 Modify Gate Time 153, 189
 Modify Velocity 151, 187
 Modulation 32, 280
 mst 134
 Multi 80
 Mute 102, 122, 127, 129, 132, 280

N

Netzadapter 3, 8, 11, 271
 Normalize 177
 Normale Voices 29, **L**
 Note 222



Notenanzeige	95	Voice	234
Notenzeiger	95	Pitch (Tonhöhe).....	143
NRPN	226, 280	Pitch Bend.....	139, 223, 281
O		Pitch Coarse	143
OCT	26	Play Effect	116, 124
Oktave	26	Play Effect Thru.....	127, 129
On-Bass	103, 280	Play Fx.....	116
On/Off	44, 52	Polyphonic Aftertouch.....	225
OVER	76, 107	Preamp-Block	41
Overdub	76, 107, 280	Preset Pattern	53
P		Preset Phrase.....	98, L
Pan	134, 143, 280	Preset Style	55, L
Pat	134	Program Change	223, 281
PAT	225	Programmnummer.....	133, 281
Pattern.....	30, 54, 280	Pt.....	62, 84
Clear Pattern	214	Put Phrase.....	209
Copy Pattern	213	Q	
Effekt-Modus	236	Quantize-Funktion	148, 184, 281
Job	181	Gate-Zeit	150, 186
Modus	21, 98	Quantize-Wert.....	148, 184
Play Effect.....	116	Strength	149, 185
Phrase-Track.....	112	Swing Rate.....	149, 185
Track (Pt)	62, 81	QY100 Data Filer	250, 271
Track-Fader.....	131	R	
Voice-Modus	112	Rec Count	245
PATT OUT CH.....	249	Redo	147, 183, 281
PB.....	139, 223	Release Time (Ausklangzeit)	141, 281
PC (Program Change).....	223	REPL	63, 66, 76
PEAK	27, 37, 46	Replace	63, 66, 76, 281
Phrase	98, 280	RES	140, 144
Beat.....	98	Rest.....	96
Kategorie	98, 280	REV	44, 52, 143
Kopieren	207	Reverb.....	32, 39, 48, 143
Edit.....	216	REVERB (Reverb Send).....	143
Edit Insert.....	221	Reverb-Block	43, 51
Get	208	RPN	226, 281
Name	102	rst.....	96
Nummer.....	98	S	
Put.....	209	Save (Speichern)	258
Aufnahme	105, 111	Schaltungs-Display	236
Tabelle	234	Section	53, 282
Track.....	112	Sequencertaste.....	25
Typ.....	101, 108, 234	Sequencertrack	71, 91, 282
User Phrase	106		

Shift Clock	158, 194	Tempotrack.....	70, 283
Sicherungsbatterie	4, 274	Thin Out	169, 205
SmartMedia.....	254, 282	Tie.....	96
Solo	102, 122, 127, 129, 132, 282	Time Stretch.....	170, 206
Song	118, 282	TIMING.....	128
Clear Song.....	179	Tm	70
Copy Song.....	178	TO CHO.....	239
Edit.....	216	TO HOST.....	12
Edit Insert.....	221	TO REV.....	239
Effekt-Modus	236	Track	29, 121, 283
Job	145	Akkordtrack.....	66, 81, 277
Modus	118	Clear Track	175, 212
Name	180	Copy Track	173, 210
Nummer.....	33, 55, 118	Mix Track.....	174, 211
Wiedergabe.....	118	Pattern Phrase-Track	112
Play Effect.....	124	Pattertrack (Pt)	62, 101, 106, 280
Aufnahme	61, 71	Sequencertrack	29, 71, 91, 282
Voice-Modus	131	Tempotrack	70, 283
Sound on/off.....	90	Transpose	123, 157, 193, 283
SOURCE CHORD (Quellakkord).....	105, 235	TRNS.....	123
Swing Rate	149, 185	TYPE.....	107, 234
Staccato.....	94		
STEP.....	82, 92	U	
Step Recording.....	81, 84, 87, 91, 111	Undo.....	147, 183, 283
Akkordtrack	87	User Pattern.....	100
Pattertrack	84	User Phrase.....	106
Phrase	111	Utility.....	242, 283
Sequencertrack	91		
Stromzufuhr.....	8, 20	V	
Style	53, 282	VAR	143
Name	85, 215	VARI. (Variation Send).....	137
Nummer.....	55, 85	Variation-Effekt	137, 236, 241, 283
Swing	126	View Filter	233
Synkope	89	VELO	75, 94
Systemparameter.....	244	Velocity.....	75, 94, 123, 221, 283
SYSTEM	236	Velocity-Messer.....	122
System-Effekt.....	236, 239, 282	Voice.....	31, 283
		Kategorie.....	133
T		Drum-Voice	142, L
Takt.....	120, 279	Edit.....	115, 138
Create Measure	171	Name	L
Delete Measure	172	Normale Voice.....	L
Tastatur-Velocity	75	Variation (Voice).....	133, L
Technische Daten.....	270	Volume	27
Tempo	64, 70, 100, 109		
Tempo Change (Tempowechsel)	70, 230		



X

XG Exc Drum	230
XG Exc Effect	229
XG Exc Multi.....	230
XG Exc System.....	229
XG PARM OUT	249
XG NRPN.....	228
XG RPN	228
XG View.....	232

Z

ZONE.....	252
-----------	-----

Tasten und Displaysymbole

[◀]	25
[◀◀]	25
[▶▶].....	25
[●]	25
[■].....	25
[▶]	25
[-1(NO)]/[+1(YES)]	22
[AMP SIMULATOR].....	27
[CARD]	27
[ENTER]	24
[EXIT]	22
[MENU].....	23
[OCT DOWN]/[OCT UP]	26
[PARAMETR]	28
[PATTERN]	21
[SHIFT]	21
[SONG]	20
Cursortasten	22
Mikrotastatur	25
	120
	102
	233

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT:

When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE:

This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic

devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

ADVARSEL!

Lithiumbatteri—Eksplodingsfare ved fejlagtig håndtering. Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type. Levér det brugte batteri tilbage til leverandoren.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte. Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren. Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu. Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

(lithium caution)

NEDERLAND / THE NETHERLANDS

- Dit apparaat bevat een lithium batterij voor geheugen back-up.
- This apparatus contains a lithium battery for memory back-up.
- Raadpleeg uw leverancier over de verwijdering van de batterij op het moment dat u het apparaat aan het einde van de levensduur afdankt of de volgende Yamaha Service Afdeling:
Yamaha Music Nederland Service Afdeling
Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT
Tel. 030-2828425
- For the removal of the battery at the moment of the disposal at the end of the service life please consult your retailer or Yamaha Service Center as follows:
Yamaha Music Nederland Service Center
Address : Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT
Tel : 030-2828425
- Gooi de batterij niet weg, maar lever hem in als KCA.
- Do not throw away the battery. Instead, hand it in as small chemical waste.

(lithium disposal)

For details of products, please contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

**Yamaha de Mexico S.A. De C.V.,
Departamento de ventas**
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil LTDA.
Av. Rebouças 2636, São Paulo, Brasil
Tel: 011-3085-1377

ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.
Sucursal de Argentina**
Viamonte 1145 Piso-2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-4371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (UK.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND

Danfey Ltd.
61D, Sullynoogin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Switzerland**
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 01-383 3990

AUSTRIA

**Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Austria**
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

THE NETHERLANDS

**Yamaha Music Central Europe,
Branch Nederland**
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: 0347-358 040

BELGIUM/LUXEMBOURG

**Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Belgium**
Rue de Geneve (Genevastraat) 10, 1140 - Brussels,
Belgium
Tel: 02-726 6032

FRANCE

Yamaha Musique France
BP 70-77312 Mame-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

**Yamaha Music Italia S.P.A.
Combo Division**
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-7711

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha-Hazen Música, S.A.
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: 91-639-8888

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 8B
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Girni Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LB21-128 Jebel Ali Freezone
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.
Tel: +971 4-881-5868

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.
25/F, United Plaza, 1468 Nanjing Road (West),
Jingan, Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F, Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantara**
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
Tong-Yang Securities Bldg, 16F 23-8 Yoido-dong,
Youngdungpo-ku, Seoul, Korea
Tel: 02-3770-0660

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-78030900

PHILIPPINES

Yupango Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
No.11 Ubi Road 1, No.06-02,
Meiban Industrial Building, Singapore
Tel: 747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei,
Taiwan 104, R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
121/60-61 RS Tower 17 Floor,
Ratchadaphisek RD., Dindaeng,
Bangkok 10320, Thailand
Tel: 02-641-2951

OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

HEAD OFFICE Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2445



Auf Umweltpapier mit Sojatinte gedruckt.

Yamaha Web Site (English only)
<http://www.yamahasyth.com>

Yamaha Manual Library
<http://www2.yamaha.co.jp/manual/german/>

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2000 Yamaha Corporation

V675820 311POCP1.3-02B0 Printed in Japan